聚焦 **相伴无界**
三防产品导购

评游 **天使帝国IV**
并不那么宏大的复兴



大众软件

9

2016年9月

读我懂你，悦享应用娱乐未来

专栏评述
中国同人游戏的奇迹

专题企划
变换视角重温经典——专访“仙剑VR”制作人栾京

前线地带
昆特牌：猎魔人卡牌游戏
最终幻想15

评游析道
杀出重围：人类分裂
群星/无人深空

游击九课
战之海贼：一口气打完剧情是怎样的体验？
魔灵觉醒：“魔兽”手游继承者会出现吗？

ISSN 1672-0148
9 771672 014022
国内统一刊号 CN45-1304/TP



P15

随着秋季苹果发布会上新一代iPhone增加了防水功能，数码产品的全面三防时代显然将很快到来。在三防数码设备的配合下，我们的数码应用模式显然会有很大的变化，例如在雨中也可以随时使用各种数码产品，在淋浴、泡澡，甚至是游泳时也不用和喜爱的数码设备“告别”了。

P26

与日本和美国这两个ACG产业非常发达的国家比起来，中国的同人游戏可能并没有这两个国家的同人游戏那么丰富多彩，不过中国的ACG爱好者们同样为玩家创作了不少非常好玩的同人游戏，这其中的代表之一，应该就是创作《囧魂》的四块二茶会了。

2016年9月 总第492期

本期目录

专题企划
变换视角重温经典

P56

今年CJ期间大宇资讯释出了一段《仙剑奇侠传VR》的视频，引起众多玩家及各方媒体的极大兴趣。近日笔者受邀前往北京软星体验这款备受关注的“仙剑VR”作品，对制作人栾京进行了专访，畅谈“仙剑VR”的开发动机与制作背后的考虑，以及对VR未来发展趋势的一些看法。

评游析道
杀出重围：人类分裂

P61

近几年来正面描写赛博朋克的游戏并不多，《杀出重围》系列从3代重启后可以算是扛起了这个题材游戏的大旗。《杀出重围：人类分裂》在发扬前作优势的基础上极大地完善了前作的不足之处，但总体来说没有太多大刀阔斧变革的东西，因此将本作称作《杀出重围3.5》更为恰当。



索泰GTX1060-6GD5 X-Gaming OC显卡

■ 魔之左手



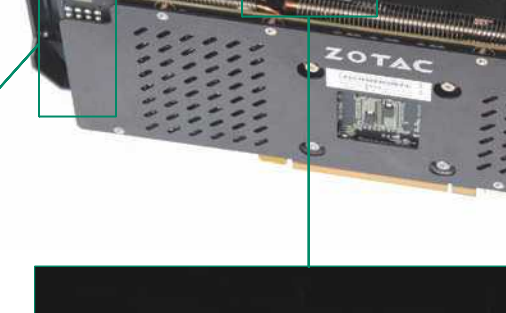
内地1500～2000元价位的显卡无疑应算是市场上最受欢迎的产品，尽管与国际市场的价位段略有差异，不过也完全可以叫做甜点级产品，最近在这一价位段，新推出的几款GPU及其相应显卡更激活了消费者的热情。在1999元价位，NVIDIA推出的GeForce GTX 1060和RX 480几乎平分秋色，而相对于标准频率的产品，索泰在这一价位推出的GTX 1060超频版显卡无疑就拥有了更高的性价比。

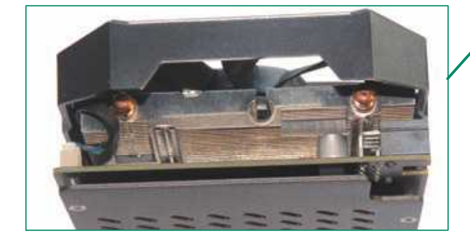


索泰GeForce GTX1060-6GD5 X-Gaming OC显卡的金属加强背板可提供好的牢固度和散热能力。由于GTX 1060取消了SLI功能，所以在显卡PCB的顶端并没有SLI桥插槽。这款显卡的散热鳍片与PCB等长，不过受到风扇直径的影响，其散热系统外壳比PCB更长一些，使显卡总长度达到25.5cm



索泰GeForce GTX1060-6GD5 X-Gaming OC显卡外形硬朗，采用大直径双风扇散热器，提供了DisplayPort 1.4、HDMI 2.0b和两个支持2K分辨率的双路DVI接口





索泰GeForce GTX1060-6GD5 X-Gaming OC显卡采用双热管与双风扇配合，而散热片上实际还开有一个热管槽，只是在这一型号上没有安装使用



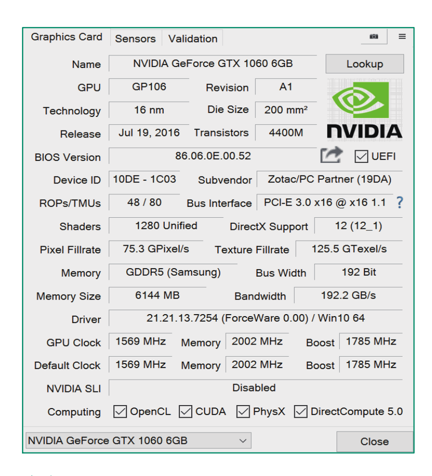
显卡顶端的ZOTEC标识带有白光灯效，夜间使用并搭配透明机箱面板尤为明显

在实际测试中，我们采用Intel酷睿i7-6700K处理器、技嘉Z170X-Gaming G1主板、金士顿HyperX Savage DDR4内存8GB×2，系统盘为希捷600固态硬盘，使用戴尔4K显示器P2415Q。测试使用Windows10 64位操作系统，安装NVIDIA最新公版驱动程序及最新主板相应驱动。

需要注意的是，在测试中采用的372.54版驱动虽然版本较新，但在辐射4等游戏中会出现一些图像错误，建议大家在实际使用这块显卡机型游戏时，使用稍旧的368.81版或未来更新版本的驱动。



这款显卡搭配索泰FireStorm软件使用，可以更直观方便地观察实时频率、电压、温度、风扇转速等指标，并进行超频设置。当然其中也有一些功能在这款显卡上不能使用，例如SLI、灯效调节等



索泰GeForce GTX1060-6GD5 X-Gaming OC显卡的核心频率为1569MHz，Boost频率为1784MHz，均高于标准版产品。搭载显存则为8GHz GDDR5，位宽192bit，总容量为6GB

性能测试

项目	设置	得分/平均帧速
3DMark	Time Spy	4102
	Fire Strike	10824
	Fire Strike Extreme	5785
	Fire Strike Ultra	3033
CINEBENCH R15	OpenGL	148.26fps
Unigine天堂4.0	1920×1080，最高画质及曲面细分，8×AA	63.9fps
	2560×1440，最高画质及曲面细分，4×AA	45.1fps
	3840×2160，高画质，普通曲面细分	27.0fps
	3840×2160，最高画质，最高曲面细分	22.4fps
Unigine山谷1.0	1920×1080，最高画质，8×AA	66.3fps
	2560×1440，最高画质，4×AA	48.8fps
	3840×2160，高画质	37.8fps
	3840×2160，最高画质	31.4fps
奇点灰烬（DX11）	1920×1080，Crazy画质	42.1fps
	2560×1440，Crazy画质	32.2fps
	3840×2160，Extreme画质	32.4fps
	3840×2160， Crazy画质	26.2fps
奇点灰烬（DX12）	1920×1080，Crazy画质	34.2fps
	2560×1440，Crazy画质	31.1fps
	3840×2160，Extreme画质	31.3fps
	3840×2160，Crazy画质	23.9fps
彩虹六号：围攻	1920×1080，Ultra画质	115.6fps
	2560×1440，Ultra画质	71.8fps
	3840×2160，High画质	46.2fps
	3840×2160，Very High画质	41.6fps
	3840×2160，Ultra画质	35.0fps
古墓丽影：崛起（DX11）	1920×1080，Very High画质	71.84fps
	2560×1440，Very High画质	49.27fps
	3840×2160，High画质	32.22fps
	3840×2160，Very High画质	26.62fps
古墓丽影：崛起（DX12）	1920×1080，Very High画质	65.15fps
	2560×1440，Very High画质	42.07fps
	3840×2160， High画质	31.52fps
	3840×2160，Very High画质	24.52fps
SteamVR	Performance	7.9
FurMark	室温25℃，拷机模式	72℃

从测试结果看，索泰GeForce GTX1060-6GD5 X-Gaming OC显卡已经接近甚至达到了前代高端显卡GeForce GTX 980的性能，而价格却仅有后者的一半。它完全具有在最高画质下流畅运行目前单机大作的能力，甚至可以考虑使用2K（2560×1440）分辨率或者4×甚至8×全屏抗锯齿模式以获得更精细准确的游戏画面，当然也远远超过了目前VR设备需要的性能指标。不过无论从内存容量还是实际处理能力上看，它都不适合在4K分辨率下运行游戏，即使降低画质也难以达到可玩的帧速。尽管GTX 1060采用的是新的Pascal核心，但是在我们测试的两款同时支持DirectX 11和12的游戏中，使用DirectX 12模式时帧速还是会略有降低。

索泰GeForce GTX1060-6GD5 X-Gaming OC显卡在轻负载状态下的实测功耗仅有20W，最高负载的实测功耗为120W，较低的功耗使其发热量也比较低。在实际使用中，这款显卡在2D状态下一般都不会启动风扇，最高温度也只有50℃甚至更低，在启动3D应用、游戏后，风扇会在GPU温度达到60℃时启动，不过大直径风扇可在较低转速下达到足够散热能力，因此噪声也较低。

总结：这款显卡在甜点价位段，提供了远超前一代同价位产品的性能，已经可以应对目前的高端游戏和VR应用。但是它还是无法应对4K分辨率下的游戏应用，且不具备SLI扩展能力，目前或未来有超高分辨率需求的玩家要慎选。P



华硕猛禽ROG Strix RX 480显卡

■ 魔之左手

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

◆华硕（Asus）◆已上市◆2499元◆附件：说明书、驱动光盘等◆推荐：中高端玩家、华硕发烧友◆咨询电话：400-600-6655（支持热线）◆相似产品：其他品牌RX 480超频版显卡、华硕RX480-8G显卡等

作为首个面向2000元价位的新一代GPU，用户对AMD Radeon RX 480的期待相当强烈，即使在竞争对手出现后，其热度仍然不减。新一代GPU因为采用了更先进的制程，因此超频能力更强，相对于公版的平淡，非公版、超频版无疑更加诱人，而在这些产品中，华硕的猛禽ROG Strix RX 480无疑是最具代表性的。



华硕猛禽ROG Strix RX 480采用三风扇配合第三代铜管直触式散热片，表面布置有RGB LED灯带。偏向于强风压的叶片构造使对于自动启停式的风扇很重要，因为它在在达到50℃才会启动风扇，较高的风压可以让风力更集中，快速吹散已经累计的热量

华硕猛禽ROG Strix RX 480背部安装有全尺寸的金属背板，可增强散热和提升强度，后部带有ROG（玩家国度）品牌logo形状的装饰灯带。其PCB板经过重新设计，长度达到近30cm，另外在尾端还提供了两个4pin风扇接口，可用于连接电脑后部风扇，使其与显卡风扇配合进行散热



华硕猛禽ROG Strix RX 480提供了两个HDMI 2.0标准接口和两个DisplayPort 1.4标准接口，以及一个DVI接口，比公版的3×DisplayPort+HDMI的组合更符合用户的实际需求。其HDMI接口更为VR机型了优化

我们的测试平台采用Intel酷睿i7-6700K处理器、技嘉Z170X-Gaming G1主板、金士顿HyperX Savage DDR4内存8GB×2，系统盘为希捷600固态硬盘，使用支持4K（3840×2160）分辨率的戴尔P2415Q显示器。测试使用64位Windows 10操作系统，安装AMD最新公版驱动程序及最新主板相应驱动，测试基于显卡的“游戏模式”。

从测试结果看，华硕猛禽ROG Strix RX 480的理论测试成绩已经超过了AMD上一代的高端产品Radeon R9 390X，也超过了大多数厂商的Radeon RX 480显卡，包括相当部分的超频非公版型号，虽然距离AMD旗舰级核心Fury系列的显卡还有一定差距，但性价比显然已经相当出色。

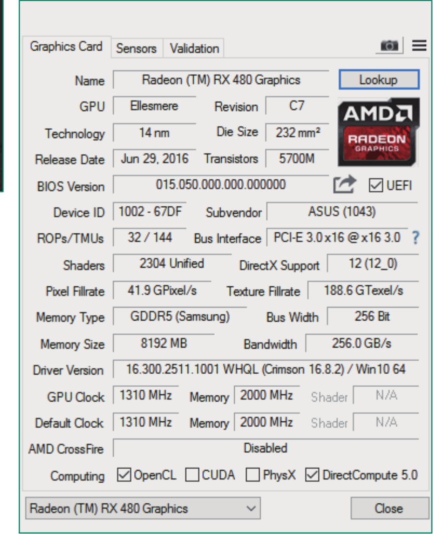
在高负载运行状态下，其风扇转速最高也只达到了52%，不仅风声较小，而且感觉排风量和热度也不算高，在25℃室温的开放环境和30℃的机箱中，GPU最高温度分别被控制在66℃和71℃。在2D状态下，华硕猛禽





↑→华硕猛禽ROG Strix RX 480的前面、顶部和背面（上图）都设置了RGB灯光。通过华硕提供的AURA应用，可以对灯光效果和色彩进行设置，如单色呼吸、多色循环或者根据音乐、温度等变化的多种效果模式，色彩更是非常多样，基本达到了全自然色

←↓华硕猛禽ROG Strix RX 480的核心默认频率为1310MHz（游戏模式）和1330MHz（超频模式），明显高于公版标准的1266MHz。通过华硕提供的GPU Tweak Ⅱ，用户可以更直观方便地切换运行模式或进行频率调节，并监控GPU温度、负载、风扇转速等多项指标



性能测试		
项目	设置	得分/平均帧速
3DMark	Time Spy	4161
	Fire Strike	10844
	Fire Strike Extreme	5415
	Fire Strike Ultra	2885
CINEBENCH R15	OpenGL	156.94
Unigine天堂4.0	1920×1080，最高画质和曲面细分，8×AA	52.8fps
	2560×1440，最高画质和曲面细分，4×AA	38.8fps
	3840×2160，高画质，普通曲面细分	24.5fps
Unigine 山谷1.0	1920×1080，最高画质，8×AA	53.1fps
	2560×1440，最高画质，4×AA	40.4fps
	3840×2160，高画质	29.5fps
奇点灰烬（DX11）	1920×1080，Crazy画质	34.4fps
	2560×1440，Crazy画质	29.7fps
	3840×2160，Extreme画质	31.3fps
奇点灰烬（DX12）	1920×1080，Crazy画质	37.5fps
	2560×1440，Crazy画质	31.8fps
	3840×2160，Extreme画质	31.8fps
彩虹六号：围攻	1920×1080，Ultra画质	111.7fps
	2560×1440，Ultra画质	72.1fps
	3840×2160，Very High画质	44.3fps
	3840×2160，Ultra画质	36.1fps
古墓丽影：崛起（DX11）	1920×1080，Very High画质	65.21fps
	2560×1440，Very High画质	45.40fps
	3840×2160，High画质	30.81fps
古墓丽影：崛起（DX12）	1920×1080，Very High画质	74.28fps
	2560×1440，Very High画质	48.51fps
	3840×2160， High画质	31.50fps
FurMark	室温25℃，拷机模式	66℃
SteamVR	Performance	6.8

ROG Strix RX 480的风扇完全处于静止状态，功耗大约为50W；最高负载时功耗在142W左右，与公版产品相差不大。

华硕猛禽ROG Strix RX 480在DirectX 12模式下的表现比较出色，在同一款游戏中，常常比使用DirectX 11的帧速要高一些。而其拥有的显存容量也达到了准旗舰级的8GB，所以在很“吃”显存的高分辨率或高画质应用中，也有相对较好的表现。

总结：这是一款具有准旗舰级配置的中高端显卡，虽然价格比常见的RX 480显卡要贵一些，但配置、实际性能和使用体验让人感觉确实对得起它的价格，而华硕品质以及信仰灯等特色还能为它能加更多的分。P



戴尔S2417DG显示器

■ 魔之左手

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

◆戴尔（Dell）◆已上市◆4699元◆附件：电源线、DisplayPort线、USB连线、说明书、质保证书等◆推荐：中高端玩家，专业或准专业竞技游戏选手◆咨询电话：800-858-0619（销售咨询）◆相似产品：戴尔S2716DG、AOC G2460PG/GB

戴尔虽然早已是游戏PC产品的巨擘，但直到2015年下半年才推出了其游戏显示器产品线。凭借深厚的积淀，作为市场新军的戴尔游戏显示器迅速吸引了广大玩家的关注，而在戴尔最新推出的显示器产品中，又有一款面向高端玩家及电竞用户的游戏显示器——S2417DG。它采用23.8英寸2K分辨率的TN面板，支持效果出色但成本较高的NVIDIA G-Sync同步刷新技术，同时又拥有超低的响应速度和超高的刷新频率。





和大多数戴尔显示器一样，S2417DG的外形显得平淡无奇，甚至有些落伍的感觉，不过细看会发现它采用了极为纤细且无凸出的边框，边框宽度仅有2mm左右，而显像屏幕至边缘也不足7.5毫米，不仅视觉更舒适，而且更适合组成多显示器系统。其底部控制键和电源灯平面略向前方倾斜，更容易识别和使用



S2417DG的采用戴尔显示器常用的支架设计，简洁但功能强大，支架可进行±45°旋转、屏幕可进行13cm的升降、俯仰角度为-5°～21°，同时屏幕还能进行±90°的平面旋转，大大提升了应用能力和使用体验，例如可以更好地浏览宽高比较小的图片或长篇文档，或以3个竖屏组成占地更小的多显示器系统





S2417DG仅支持高带宽的HDMI和DisplayPort多媒体接口，底部和侧面各提供了两个USB 3.0扩展接口和一个音频输出接口。通过屏幕旋转可将底部接口转至左侧，非常易于安装使用，而且连线还可以穿过支架上的理线圆孔，让桌面线缆更整齐

S2417DG的响应速度仅有1ms，最高刷新频率更超过了常见高刷新率显示器的144Hz，达到165Hz。它提供的超高刷新频率可以让G-Sync刷新频率达到更高的水平，这对需要高帧速的FPS玩家以及电竞用户来说显然更加重要，也更适合搭配性能强大的高端N卡。

S2417DG的色彩表现自然，左右可视角度达到170°，不闪屏效果可以减轻长时间使用的疲劳感。在激烈的高帧速游戏如“守望先锋”“CS：GO”“逆战”中，使用高端显卡时高帧速已经让人很难察觉图像中的撕裂和错误，而开启G-Sync后，显示帧速有一定降低，但更稳定的图像提升了视觉体验。由于G-Sync是以游戏最低帧速为标准设置显卡与显示器画面的同步刷新，因此在实际测试中，高端显卡在使用2K分辨率和较高画质时，G-Sync刷新频率也很难超过100Hz，所以它165Hz的刷新速度完全可以满足目前乃至下一代最高性能显卡的需求。

总结：这是一款画面速度、精确度、稳定性都比较突出的显示器，可满足用户对极致速度下图像精准度和游戏体验的要求，适合与高端N卡进行配合，用于高帧速和电竞类游戏。其价格虽然比普通24英寸显示器要昂贵一些，但在类似指标的游戏显示器中仍具有一定的竞争力。

希捷酷鱼Pro 10TB硬盘

■ 魔之左手

希捷面向最高端消费级市场的酷鱼（BarraCuda）Pro系列硬盘，最近又推出了新的桌面旗舰级型号，即10TB容量产品。需要注意的是，这款产品不仅是目前消费级市场上拥有最大容量的单块硬盘，甚至在企业级硬盘中也少有匹敌。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

◆希捷（Seagate）◆已上市◆4499元
◆附件：无◆推荐：需要高性能大容量数据存储能力的高端用户◆咨询电话：无（网络支持）◆相似产品：酷鱼Pro 8TB硬盘、昱科（HGST）10TB企业级硬盘



酷鱼Pro 10TB硬盘从外形、材质、做工等方面都表现出了自己的高端定位，与常见消费级硬盘的冲压金属壳不同，它的外壳由铝合金板材铣削、焊接而成，当然也没有其他硬盘上常见的盘体凸起和凹槽，它内置7碟14磁头，单碟容量接近1.5TB



酷鱼Pro 10TB背面的倒装电路板和连线都直接镶嵌在外壳铣削出的槽体内，从这些凹槽可以看出其使用的板材最厚处达到了10mm以上，而侧面可测量顶盖厚度则为4mm。它采用标准的SATA 3.0接口，板载缓存达到256MB

在实际测试中，我们采用技嘉Z170X-Gaming G1主板的原生SATA 3接口，安装8GB×2 HyperX Savage DDR4内存，系统和拷贝测试硬盘为希捷600固态硬盘。在格式化后，酷鱼Pro 10TB的容量达到了10T字节，不过Windows识别容量为9.09TB。在启动过程中，这块硬盘有轻微的机械声和振动，正常运行后声音及振动都变得很小，装在机箱中很难察觉。酷鱼Pro 10TB的启动功耗仅有1.8W、运行功耗6.5W，低于早期的8TB产品，而且全金属外壳散热能力相当出色，在长时间运行后，其底部靠近电路板的部位最高温度只有30℃（室温28℃），其他位置和顶部温度更低。

在理论性能测试中，其最高读取速度为244.1MB/s，最低为106.7MB/s，平均速度达到190.9MB/s，突发传输速度349.1MB/s。最高写入速度为238.5MB/s、最低为85.4MB/s，平均速度185.1MB/s，突发传输速度为130.4MB/s。在文件读写测试和实际拷贝测试中，其持续读写速度分别为245MB/s和220MB/s左右，大量中小文件目录的读写速度略低一些，但在大容量缓存的助力下，也可达到80MB/s左右，一些小型目录甚至会出现320MB/s以上的突发速度，瞬间完成读取。从突发读取和实际拷贝等测试可以看出，256MB的大容量缓存的命中率非常高，大大提升了突发传输速度。

总结：酷鱼Pro 10TB硬盘的超高容量和强大性能，可以让高端专业用户和玩家的电脑如虎添翼，不过其容量价格比相对于其他硬盘并不占优，普通消费者可以考虑技术类似、但不追求极致做工和容量的硬盘，如酷鱼系列等。



炫目度：★★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

◆AOC◆已上市◆3499元◆附件：外置电源及连线、HDMI视频线、质保证书等
◆推荐：高端玩家、高端影音娱乐用户、高端专业用户◆咨询电话：400-887-8007（服务专线）◆相似产品：优派XG3202-C、飞利浦328C7QJSG等

■ 魔之左手

随着显示器尺寸的增大，更符合人体工学的曲面显示器成为了显示器的重要发展方向之一，不仅有以高性价比吸引主流消费者的产品，更进入了高性能产品如专业设计以及我们读者最关心的——游戏显示器市场。在AOC近期推出的游戏外设品牌爱攻（AGON）中，就有采用曲面屏设计的显示器AG322FCX。

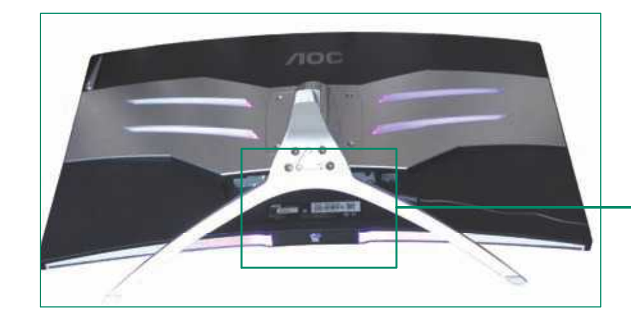




AG322FCX是爱攻显示器中目前最大尺寸的产品之一，它采用31.5英寸全高清VA屏幕，由于使用比较“传统”的16：9比例屏幕，所以尽管也采用了1800R曲率，但比21：9的超宽屏弯曲程度显得小一些。由于宽度较小，用户无需大幅转头就能观察到整个画面，更适合需要同时掌控全局的快节奏游戏玩家



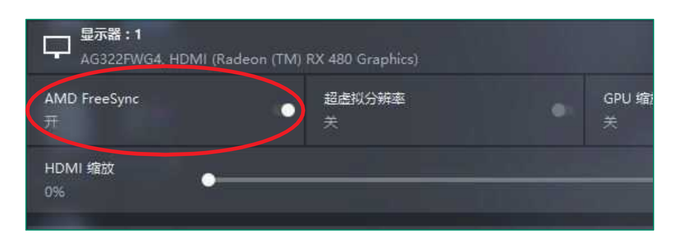
AG322FCX采用银色与黑色搭配的颜色方案，背部配有爱攻系列特有的可折叠耳机挂架。其整体比较轻薄，支架相当简洁，中间的空隙既减轻了重量，也可以用于理线，让桌面保持整洁



AG322FCX的外形并不抢眼，但开机后屏幕背部和底部两侧共6条三色灯带会让它瞬间显得高大上起来



AG322FCX拥有VGA、DVI、HDMI和DisplayPort全部4种常见视频接口，让用户可以方便地连接各种设备。其操控按键则精简至一个五向按键，不仅能进行各种显示设置调节，还可以可以快速进行FPS、RTS、竞速等游戏模式的切换等操作



AG322FCX拥有144Hz刷新率，支持FreeSync显示同步技术，可以让显示器频率与游戏画面刷新率在高速状态下保持同步，避免出现画面撕裂或画面延迟的现象

在实际使用中，AG322FCX的显示效果相当不错，色差ΔE<3及广色域显示能力使其色彩表现精准而华丽，低蓝光功能则让图像不会显得刺眼，高达8000万：1的动态对比度使其明暗表现更自然，智能阴影场景控制功能则可将图像过暗的部分亮度略微增强，提升了游戏玩家的能力。

由于在曲面屏上的图像各像素点与用户眼睛的距离接近，左右远端的视角也减小，所以这款显示器看起来图像变形更小，表现更自然，而且也减少了偏色的可能性。

AG322FCX的售价比我们之前介绍的27英寸爱攻显示器更低，也许正因为成本压力，这款产品也有一些不完善的地方，例如在这一尺寸下仍使用1920×1080分辨率使得字体有些偏大，图像稍显粗糙；而将它置于适合24英寸显示器的台面时，屏幕会显得偏高，但其支架仅支持俯仰调节，不能升降，所以用户可能需要略微抬头使用。

总结： 这是一款外观同时拥有低调与炫目的特色，融合了新技术和实用性的新一代游戏显示器，它不仅带来了新的游戏体验，更可能代表着新一代高端游戏显示器的发展方向。P

派诺特hydrofoil水翼船

■青岚

作为新兴的智能数码产品，无人机的趣味性远非一般遥控飞机可比，除了更智能的飞行与操控等能力外，更灵活的实际应用能力也是价格虽高但更吸引人的原因之一。不仅用户会自行对无人机进行一些改装，官方也经常会推出一些改装配件、套件或产品，派诺特（Parrot）的hydrofoil水翼船，在众多无人机改装套件或者改型产品中，仍然是相当独特的一款。



炫目度：★★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

◆派诺特（Parrot）◆已上市◆1129元
◆附件：电池、无人机、水翼船（需自行组装）、螺丝、螺丝刀、说明书、充电/数据USB线等◆推荐：亲水的数码玩家
◆咨询电话：400-882-0069（售后服务）
◆相似产品：内地暂无



派诺特hydrofoil系列是其miniDrone（迷你无人机）中的一款产品，其实是为miniDrone配备了一个相对体型很大的水翼船，无人机就是这艘水翼船的动力，它分为两个型号，黑色无人机搭配黑色主色调的水翼船为Okar（左）、白色版本则是Newz（右）



派诺特hydrofoil采用的新一代迷你无人机Airborne，但进行了一定的简化，没有配置防护框，另外也没有提供夜光灯和乐高接口。它也可以脱离水翼船使用





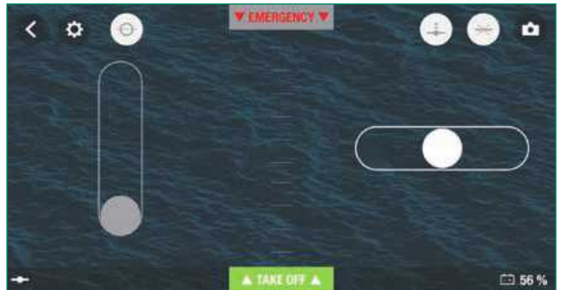


派诺特hydrofoil的水翼船主体为内置金属框架的泡沫塑料（上图），搭配金属/塑料材质的支撑架、水翼等（右图），既充分保证了浮力，又足够结实。其包装中仅提供了散件，用户参考说明书和附赠工具，只需10分钟左右就可以将其组装起来



水翼船体组装成功后的状态，上方的支架可以很方便地拆装迷你无人机，平时为倒伏状态，启动后会将支撑架带起（见题图），通过螺旋桨为水翼船提供前进的动力，而支架并非完全竖直，无人机启动后，驱动风力会有一部分风力朝向下方





派诺特hydrofoil仍然采用FreeFlight 3操控软件和蓝牙连接，不过在连接后会让用户选择目前的状态是水翼船还是独立的迷你无人机。作为迷你无人机使用时的能力和操控方式与之前我们介绍的Parrot Airborne无人机相同，而选择水翼船则会进入相对简单的操控界面，主界面仅有左右和速度操控，在选择左右转弯时无人机可以使用单侧螺旋桨转动，让船只可以进行最小半径转弯

凭借自身的浮力和两侧的浮筒式小船体，hydrofoil可以稳定漂浮在水面上，底部的水翼使其有一定的抗风浪能力，在一般的小型水池中不会乱漂。在FreeFlight 3操控界面选择“Take Off”启动后，它能够以最低速度前进。推动速度按键至中档后，在水翼自身升力和朝下的风力作用下，船体会离开水面，成为真正的水翼船，由于只有水翼支撑柱和水翼面触水，船体阻力大幅降低，无论是前进速度还是转弯都会变得更高速。在高速状态其重心较高，要避免持续高速转弯，否则可能会侧翻，由于无人机部分没有进行防水设计，所以一旦入水可能会出现损伤。

从实际测试看，由于实际使用是在户外或空旷的室内水池边，Parrot hydrofoil在20m之内的操控都是比较灵敏的，但因为它没有配置自动回程功能，所以在使用时一定要注意距离，最好保持在15m之内。在水翼艇状态下，一块电池可满足10分钟左右的使用，与无人机状态类似。

总结： 派诺特hydrofoil是一款相当少见的水面无人机设备，也是官方无人机改装的一个很有趣的范例，当然作为第一代产品，它还有一些瑕疵，如无人机部分不防水、高速运行时中心较高，使用蓝牙连接技术使其遥控距离较短等问题，相信在后续产品中会有所改善。P



Fiil Diva蓝牙耳机

■ 青岚

作为数码音响产品的新军，汪峰参与的Fiil耳机在第一代发布后取得了相当不错的成绩，也受到了用户的追捧和好评，最近这一品牌推出了其第二代产品Diva系列。作为一款成功产品的后继型号，Fiil Diva显然要承载更多的期望，它是否能再次获得成功，达到厂商和用户的期望呢？





从外形上看，Fiil Diva相对于Fiil来说更低调一些，目前只有黑、白两种颜色，其总体构型与Fiil类似，采用记忆海绵+蛋白皮耳罩，佩戴舒适，体型轻巧，重量仅有217g，还可折叠并放入附赠的耳机包中，便于携带



Fiil Diva自带丰富的操控功能，右侧耳罩侧面除了常见的电源/蓝牙/接听/拒接按键外，还提供了一个降噪模式操控拨杆/按键；右侧耳罩面板还支持触控，用手指进行上下或左右滑动，即可进行音量和选曲操作。用户在欣赏音乐时无需掏出手机，通过耳机就可以便捷地进行大部分操作





位于耳罩后上部的拾音孔可以分析外界声音，提供多种降噪方式，例如在天气不好时可选择滤除风声（风中模式）、在与人交谈时可以选择保留人声（兼听模式）、在过马路等行动时可以选择收入环境音（开放模式）等。在用这款耳机进行通话时，音质也不逊于麦克风位于嘴边的耳机产品，正是降噪功能的表现



带有灯光效果的耳罩Logo，让这款耳机在夜间也同样能引起别人的关注，除了通过应用端操控外，用户还可用电源/蓝牙按键来操控开/关灯效











移动端的Fiil+应用可为Fiil Diva提供更多的功能和音效设置，例如详细电量、虚拟音场、音调风格、降噪方式等，另外还可以控制耳机的灯效、语音、固件升级等。用户随时上拉Fiil +界面，还可以看到详细的操控说明页面

Fiil Diva的重量较轻，外形设计也更贴合东方人头型，加上软硬适中的耳罩，使其佩戴舒适轻松，长时间佩戴也不会有明显的疲劳感或者挤压感。耳罩并没有采用完全包裹耳廓的设计，因此夏季佩戴时耳部散热略好于大型耳罩产品，不过长时间佩戴还是会感到有些热。

Fiil Diva采用蓝牙4.1无线技术连接，可同时连接两台设备，极大增加了使用灵活性，例如用户可以在平板电脑上观看视频的同时，完全不会漏过手机上的信息提示，甚至随时接听手机来电。这款耳机的连接能力很强，在无障碍情况下的理论连接距离可达100米，而在90平方米左右的房屋中，即使有墙壁阻隔，也可以做到几乎无死角的连接。Fiil Diva也相当省电，内置580mAh电池可满足一天以上的音乐播放和一个月以上的连续待机。

作为一款智能化的耳机，Fill Diva拥有很多可大幅提升使用体验的功能，例如几乎所有操作都有语音提示；支持智能启停功能，即摘下耳机时会自动停止音乐播放，而带上耳机后可从断点开始播放；未来还会支持语音控制。

当然作为一款耳机，其音质是设计的重点，也是用户最为关心的表现。Fiil Diva采用32mm动圈单元、镀钛复合振膜，在蓝牙模式下，可达到CD级无损传输，可以很完美地播放用户的高码率MP3。在试听中可以感觉到其分辨力表现相当好，如音乐背景中比较微小的声音和不同的鼓声等，都可以比较好的区分出来，其效果明显的降噪能力，也让用户可以在不同的环境中，都比较好地体验到它的能力。这款耳机的中音和高音表现较好，但由于单元直径较小，虽然采用了TDDC低音增强管等设计，在选择突出重音的风格后，重音也更多的是浑厚，并不会达到让心脏震颤的程度。

总结： Fiil Diva是一款有范儿、好用且性能较好的智能型耳机，799元的众筹价格提供了很高的性价比，很符合它的口号——大众音乐人的起点，作为第二代产品，更是让大众音乐人得以在新的起点上再次起航。相对于基本型，Fiil Diva Pro版更增加了本地存储空间和播放能力、支持本地语音操控、MaxWide 3D音效等功能，以及带线控麦连线和一年的酷我音乐会员等，为高端用户提供了更强大的播放能力和环境适应性。P

相伴无界
三防产品导购

文 | 墨汁做寿

在秋季苹果发布会上，新一代iPhone增加了防水功能，由于苹果在数码市场上独一无二的号召力，数码产品的全面三防时代显然将很快到来。在三防数码设备的配合下，我们的数码应用模式显然会有很大的变化，例如在雨中也可以随时使用各种数码产品，在淋浴、泡澡（**图1**），甚至是游泳时也不用和喜爱的数码设备“告别”了。其实除了大家最关注的手机外，还有很多高防护型的其他数码产品，这些产品虽然没有三防手机那样显眼，但能成为三防手机最佳的伙伴，在一般手机和数码产品无法使用的场合，提供更好的使用体验。

在三防数码设备大潮来临之前，不妨让我们先来了解一下市场中的各色三防产品，为将来的采购和应用做好准备吧。



■图1：有了防水手机，在洗澡的时候也可以刷微博，看朋友圈，或者美美地自拍了，会让使用体验提升至少一个档次

三防基本知识

对于数码产品的所谓“三防”到底指哪三种防护能力，其实无论是厂商还是消费者，都没有很确定的定义，一般来说其中的一个防护能力为防水是毫无争议的，但另外的两种其实并不确定，一般也不是很受重视，它们可以是防尘、防刮、防跌落、防磁等，根据不同的需求，其实都是可以接受的，而且还由此衍生成出了四防、五防、六防等说法。按照我们常用的防护等级标示IPxx来说，另一个并列的防护等级标准应为防尘，这一防护等级来自“国际电工委员会”（International Electro technical Commission，简称IEC）制订的针对电子产品外壳防护能力测试标准（也称外包装防护等级，即IP code）IEC 60529。IEC成立于1906年，是世界上最早的国际性电工标准化机构，总部设在日内瓦。1947年ISO（国际标准化组织International Organization for Standardization）成立后，IEC作为电工部门并入ISO，不过根据1976年ISO与IEC的新协议，两组织都是法律上独立的组织，IEC负责有关电工、电子领域的国际标准化工作，其他领域则由ISO负责。

按照IEC 60529标准制定的IEC IP防护等级是电气设备安全防护的重要标准，是一套以电器设备和包装的防尘、防水和防碰撞程度来对产品进行分类的方法，得到欧洲国家的广泛认可。“IPxx”中的IP表示“Ingress Protection”（进入防护），其后的IP等级，一般两位数字组成，第一位代表防止固体异物进入的能力（防尘），第二位代表防水能力，如果标示为IPx，则只表明了防水性能。IP等级中固态防护等级范围是0～6，分别表示从阻止大颗粒（50mm）异物到完全隔绝灰尘的防护（5比较特殊，代表灰尘可能进





■图2：被浸在水中进行展示的防水数码设备

■图3：外形素雅而不失时尚的索尼Xperia Z3+

入，但不会影响使用）；防水能力分为0～8级，0代表没有防水能力，8代表设备可长时间浸没在一定水深（压力）的水中，并正常使用（图2）。由于IPx的0～8级测试标准和方法与号称世界上最严格的日本JIS防水测试0～8级基本相同（该测试包括0～9共10个级别），因此许多厂商都认为IPx的级别相当于JIS防水能力。

比较实用的防水产品等级应至少达到IPx7级别或者说是JIS7防水能力，这代表该产品至少可在0.15m（产品顶部到水面距离）～1m（产品底部到水面距离）深的水中保持30分钟无渗漏。IPx7可以耐受常见水流的冲击和浅水环境，但必须注意的是，常见的泳池深度都会达到1.2米以上，潜泳时对IPx7设备就是比较大的考验，如果准备在深水潜泳、或者在腐蚀性更高的海水中游泳时，最好还是不要使用此类设备。对于需要在这些场景中和活动中使用的用户，IPx8甚至更专业的三防设备才是首选。

前面已经提到，等级形容提到的淹水深度实际上可以看作是对水压的耐受程度，这一点也反映在对水流直击的耐受能力上，一般来讲达到IPx7等级才能承受水流的冲击，而所谓防泼溅的产品，大部分只是能耐受少量液体以低速接触表面，千万不能在雨中、浴室中等地点使用，并且要注意保护外露接口。很多数码产品中都有测试点，且大多就位于外露接口附近，一旦接触液体造成测试点变色，厂商就会因此拒绝保修。

三防手机

目前最火的三防手机当然就是苹果iPhone 7和三星的顶级型号Galaxy S7，不过这两款手机价格也是手机中最高端的，好在除了它们之外，也有一些价格要合理得多，更值得大家考虑的手机产品。

经典防水——索尼Xperia Z3+
参考价格：2999元

索尼智能手机很早就开始使用三防设计，据称这与日本人洗澡频率和时间较长有关，能带进浴室的手机自然比其他手机的吸引力要强很多。索尼手机的价格定位对内地用户来说也相对较高，不过随着新型号的推出，一些相对较老，但配置很不错的产品开始大幅降价，由此带给了我们一款相对值得推荐的产品——Xperia Z3+（E6533）（图3）。

索尼Xperia Z3+的外形非常“索尼”，金属机身的厚度仅有7mm，造型方正但不失灵动时尚，有多种色彩可选。它采用5.2英寸全高清屏幕，采用骁龙810处理器，3GB内存和32GB存储空间，可使用TF卡进行存储扩展。它采用Android 5.0操作系统，支持联通、移动双4G标准和双卡双待，支持NFC功能。其后置摄像头像素数达到2070万，光圈为F2.0，更支持4K（3840×2160/30fps）视频录制。

从主要指标看，索尼Xperia Z3+与目前主流手机的配置没有太大差别，其IP65/IP68防护能力对需要三防能力的用户，仍然是个不错的选择。需要注意的是，IP65应该是指Z3+在正常工作状态时的防护水准，而更高水准的IP68防护等级对防护盖的密封性等有较高要求，使用时除非必要，还是应避免随意丢入水中，而且在必须要浸入水中前应检查防护盖上是否有影响密封效果的毛发灰尘等，并进行清除。

超级坚固——moto X 极
参考价格：2999元

moto的三防智能手机也有不少经典产品，其最新一代的moto X 极（Force）（图4）主要提供的是出色的牢固度，相当抗摔，而防水能力相对较弱。其屏幕采用ShatterShield极御技术，从日常应用高度跌落基本不会有事，甚至有些用户反映从5m跌落也没有损坏。它只采用了表面涂层进行防水，可防止意外的溢出和飞溅或小雨等中等程度的水侵蚀，但要注意保护接口和按键，更不能直接泡水。

moto X 极采用骁龙810八核处理器，3GB内存、64GB存储空间，标配Android 5.1.1系统。它使用2K（2560×1440）分辨率的5.4英寸屏幕，前后摄像头为500万/2100万像素，光圈均达到F2.0。它全面支持移动、联通、电信的4G网络，支持双卡双待、TF卡



■图4：moto X 极手机是一款坚固型产品





■图5：同时具有防水和防摔能力的海信C20金刚Ⅱ尊享版

■图6：拥有六防能力的云狐ANOTE手机

扩展，以及NFC等功能，是一台能力相当全面的手机。

防水又抗造——海信C20金刚Ⅱ尊享版

参考价格：1499元

这是海信推出的新一代加强防护型手机（图5），它不仅有IP67的防尘防水能力，还加强了壳体结构，提供了较好的牢固度。其背部非常平整，没有常见的扬声器等开口，还可以看到加固型数码产品上常见的凸出式防护层壳体从其顶端和低端延伸至四角，对重点部位的保护使其拥有较好的跌落防护能力。这款产品还采用了特殊的两段式拍照键设计，可以避免运动部件导致进水，让用户能够在水下进行拍照。

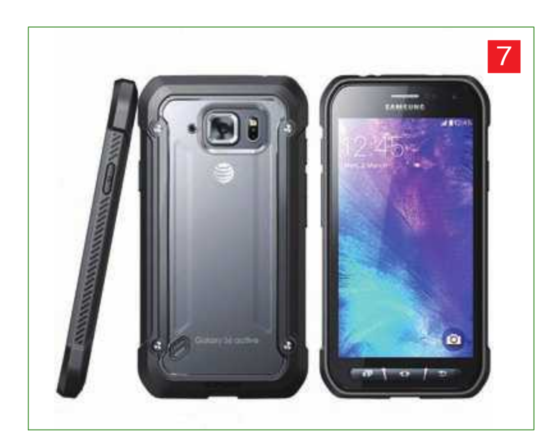
这款产品的配置只能算是达到了主流水平，1280×720的屏幕分辨率更是其配置中相对的短板，骁龙415则是面向千元左右手机的产品，配有1300万像素和500万像素前后摄像头。不过它采用3GB内存，提供了32GB存储，并且全面支持移动、联通、电信4G标准等能力还是比较不错的。

其他

另外一些还有推出较早（主要指2014年～2015年中期，更早的产品请果断放弃吧）的经典三防产品，他们的配置虽然在当时还算是主流甚至高端，但目前来看已经有些过时，只能凑合着用如moto G、三星Galaxy S5、海信C20金刚Ⅱ等，不过这些产品可能濒临停产甚至已经停产，不太容易买到。

除此之外，还有一些特别的加固手机，但或者价格不菲，如云狐系列手机（图6）；或者在内地比较难以买到，如Galaxy S6 Active（图7）；此外还有大量非智能或低配置产品，拥有比较好的三防能力，如大量的老人机、功能机等，但其应用能力有限，除非特别有需要，否则没有必要选择这些产品。

其实在市面上还有一种强大的高防护型随身数码设备——三防平板电脑，不过在手机的冲击下，它们或者走向高端专业应用，如戴尔、松下的三防平板电脑（图8），或者被迫退出市场，如索尼的防水平板电脑（图9）。两者在市场中都比较少见，而且前者价格非常昂贵，且大部分相当沉重，不适合普通用户；后者则因为已经停产，所以有大量返修货甚至是次品充斥其间，也缺乏使用保障，对选购者的眼光要求很高。





■图7：明显加强了结构的三星Galaxy S6 Active

■图8：厚重的戴尔加固型平板电脑

■图9：索尼Z2和Z3平板电脑的配置在今天也属主流，且价格很不错，如果有可靠的渠道还是值得选择的

三防伴侣

除了目前人们的数码生活中心——手机之外，还有各种手机配件或者与手机配合使用的设备，当它们也拥有了较好的防护能力，可以与三防手机配合使用时，会给我们带来不同的使用感受，丰富我们的数码生活。

安全扩展——三星32GB UHS-1 Class10 TF卡

参考价：58.9元

作为最大的半导体厂商之一，三星存储卡一直以较好的稳定性和出色的性能著称，其实它还有一个比较重要的特性，那就是高防护性。我们目前常用的SD卡和TF（Micro SD）卡（**图10**）中，三星都提供了防水（海水浸泡72小时）、防X光、防磁（15000高斯），以及-25℃～85℃的温度适应能力，可以和高防护型手机等设备一起经受恶劣的使用环境，并保护其中的宝贵数据。

作为目前的主推产品，三星SD卡和TF卡都达到了UHS-1（Class10）的传输速度标准，我们选择的这款产品读取速度达到80MB/s，写入速度为20MB/s。对于使用数码相机等设备的用户，还可以选择其32GB SD卡，价格与TF卡类似。而有些使用高速设备或准备用于存储大文件的用户，还可以选择更高速度和容量的三星存储卡，不过这些产品价格都比较昂贵。

高颜值存储伴侣——LaCie Rugged mini

参考价：999元（2TB）

LaCie Rugged mini采用防水金属外壳，还带有比较厚的橡胶保护套（**图11**），不仅能很好地抵御液体泼溅，而且可以保证从正常使用和携带的高度跌落或者遭遇常见的强力碾压后，不会出现任何损伤和使用问题。Rugged mini采用USB 3.0接口，支持希捷移动硬盘的备份功能和安全性设计。需要注意的是，这款产品USB接口暴露在外，虽然凹陷式设计等使其具有一定的防护性，还是要避免这一侧直接入水或解除沙砾。

对性能和防护性要求更高的用户，还可以选择Rugged Thunderbolt，它自带Thunderbolt雷电连线和接口，传输速度可达240MB/s，同时带有USB 3.0接口。在携带时可将其Thunderbolt连线环绕在防护壳体外，将接口隐藏在保护盖中（**图12**）。由于这一产品的接口侧带有保护盖，因此在浸水、沙尘等恶劣条件下也有更好的防护能力，但同容量价格几乎要比Rugged mini贵一倍。

另外LaCie Rugged系列中还包括加固型U盘，实际上就是采用牢固金属外壳，并配有橡胶保护套的U盘产品。它可支持100米抗摔，IP54防尘防水等级，以及极端温度条件下的使用。LaCie Rugged U盘采用USB 3.0标准接口，最高传输速度可达150MB/s。

随处分享好音乐——ETON RUGGED RUKUS蓝牙音箱

参考价：430元

在今天，数码音乐已经成为了绝对的主流，而手机也取代了专用数码播放器，成为了数码音乐的主要播放平台。但如果自己的手机并没有出色的防护能力，在户外、浴室等不太理想的环境下，想要享受手机中的好音乐该怎么办呢？这时高防护型音箱如ETON RUGGED RUKUS（**图13**）就是最好的选择了。

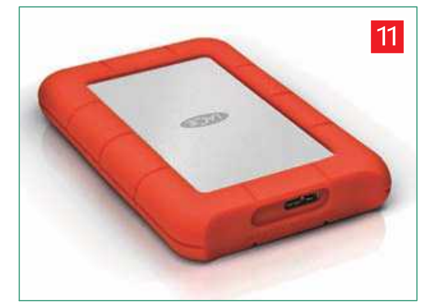
ETON RUGGED RUKUS是一款采用蓝牙连接的无线音箱，IPX4防护能力说明它能够承受雨天、浴室、沙滩等天气和环境的少量水滴溅落，而在采用其默认的钩挂放置方式时，防护性稍差的按键、扬声器开口朝向下方，尾部则带有紧密的防护盖，所以对尘、水的侵袭防护能力应该会更强一些。

这款产品自带太阳能充电板，不仅可以为自己充电，还可以对其他设备进行充电。在野外活动时，我们完全可以将其挂在背包外（**图14**），不仅不怕一般的磕碰、灰尘和溅水，还可以同时播放音乐放松心情，同时为包内的其他设备进行充电。

防护套件

其实只需要配置合适的防护套，我们常见的很多数码产品都可以具有不错的防护能力，可以防水、防尘，甚至是防跌落。











■图10：拥有出色防护能力的三星TF卡

■图11：LaCie Rugged mini

■图12：Rugged Thunderbolt

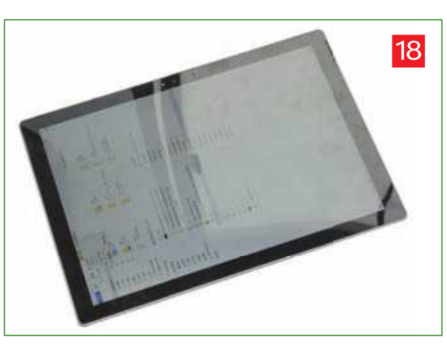
■图13：ETON RUGGED RUKUS

■图14：ETON RUGGED RUKUS可以钩挂在树枝、背包等位置











■图15，16：加加林手机防水袋大号款

■图17：SeaShell SS-1万用数码相机防水保护壳

■图18：Surface的主体与平板类似，很容易进行密封

■图19：Surface自带支架，但是在密封后使用不便

加加林手机防水袋
参考价格：33.8元（大号款）

手机防水袋就是让手机获得防水甚至潜水能力的最简单设备，加加林手机防水袋可为手机提供20米防水能力，并且有一定的防跌落损害能力。对于目前主流尺寸的手机，我们建议选择其大号款产品（**图15**），可支持5.0～6.0英寸尺寸的手机，有粉、蓝、白色可选，可通过挂袋或臂带携行。

加加林手机防水袋正面全透明，可以清晰观看手机屏幕，而且可以进行正常触控操作。其背面常见的摄像头位置也是透明的，用户可以进行正常的拍照，不过其中部靠上的部位有连接臂带的不透明区域（**图16**），有些摄像头位于背面靠近中央部位的手机，可能要倒置使用或选择其他款的防水袋产品。

SeaShell SS-1万用数码相机防水保护壳
参考价：980元

金士顿和HyperX是值得信赖的品牌，这是一款可以适配大多数小变焦DC的防水外壳（**图17**），可提供40m防水能力，同时还有1m跌落防护和-10℃～40℃温度适应能力，并且有多种配色可选。相对于手机产品，能够进行光学变焦的DC在远距或微距拍摄中更好的表现，而专用的防水相机由于设计上的限制，成像质量通常比普通DC要差一些，也比较昂贵，所以已经拥有了DC的用户，如果希望在恶劣环境或者游泳、潜水时拍照，不妨选择一个防水保护壳。

尽管SS-1有着良好的兼容性，但在使用中只能提供按动快门这一种操作，所以在安装时需要选择好拍摄模式和变焦，笔者建议大家索性购买一个手机防水袋，用手机和相机配合进行不同距离和范围的拍照。

其他

如果只需要应付日常生活或旅程中的防水需求，我们完全可以自行DIY一些简单的防护装备，当然这也对设备本身的设计有一定要求，例如手机和常见的平板电脑，因为其本身比较平整的设计，我们将其直接套上塑料袋，并对开口处进行较好的密封，就基本可满足在雨中、浴室、沙滩等处的安全使用。当然这一使用方法还需要塑料袋本身比较薄，让屏幕可以识别触控，或者设备本身支持手套模式触控功能。

在另外一种我们旅途中经常需要使用的设备——笔记本电脑上，这一方式就不一定适合了，因为笔记本电脑外形较大且不规则，触控板隔着东西不一定能操作，而且还需要大量向外排风进行主动散热才能保证稳定。不过如果用户选择的是类似Surface Pro这样的产品，事情就好解决了。由于Surface Pro主体外形平整（**图18**），与键盘并非固定连接，且低配版根本没有散热风扇，所以我们完全可以用类似平板电脑的方式对其进行防水改装。当然在将主体完全密封后，我们也无法通过触点连接其标配键盘，那么不妨采用一些防水的蓝牙键盘进行连接，由于Surface Pro具备屏幕触控能力，所以对键盘是否带有触控板并没有什么要求。需要注意的是，如果想使用Surface Pro背面自带支架的话（**图19**），就要使用大一些的塑料袋对其进行密封，当然笔者建议还是索性使用第三方支架更方便些。

总结

以防水、防跌落为代表的高防护型数码产品已经不再只是少数用户的选择，它们已经走近了广大消费者，并且以其独特的能力，来了新的应用方式，扩展着数码设备的应用范围，在更多的环境中更好地为用户提供服务，逐渐改变着我们今天和未来的数码应用模式。P



从零开始走入VR世界（1）——准备

文 | 坏香橙

提到“VR元年”这个概念，稍有点科技敏感度的朋友想必都不会陌生：自从2016年3月的CES大会召开以来，仿佛就在一夜之间，“虚拟现实”这个概念就从科幻小说的概念外加数码死宅的谈资当中脱颖而出，一跃成为了广受关注的当红概念——具体热度有多高，今年7月的ChinaJoy展会内容已经做出了相当完整的诠释：“阿猫阿狗都在搞VR”并不是夸大其词的说法，从最廉价的手机VR盒子到传说中成本数万的HTC头显，不同价位档次的VR设备铺天盖地遮满了我们的视野。在一般围观者看来，这般景致又何止是“VR元年”，就此宣称“VR盛世”已然降临也不算过分。

不过，正所谓乱花渐欲迷人眼，在这股势不可挡的虚拟现实潮流冲刷之下，我们究竟应该如何才能找出真正符合自己需求的VR设备？别慌，作为一名专职从事VR行业报道的IT媒体人（有兴趣的读者可以扫本页的二维码来浏览笔者的“VR人”http://vr.chuang.pro/），更作为一名从入行开始就对VR技术的潜力和前途深信不疑的虚拟现实爱好者，我可以很负责地对诸位保证：跟着我的专栏走，乐享VR不用愁。

开篇就先到这里吧，让我们正式开始。

第一步：挑选合适的VR设备？

俗话说万事开头难，个中难点主要是集中在奠基阶段——这个过程十之八九会变得又臭又长又乏味，然则对于新产品新概念的介绍来说又往往是不可或缺的。幸运的是，对于广大坚守“大软”应用阵营的读者来说，最近的相关文章应该已经将当今主流VR头显的基本概念、发展源流、型号特色等介绍得一清二楚了，因此关于光学成像画面刷新率以及显示屏幕效果之类的铺垫我就不废话了，咱们还是直奔主题吧：“对于广大囊中不那么丰满的朋友们来说，应该如何挑选才能找到真正符合心意的VR设备呢？”

好吧，如果这个问题是放在手机或者平板领域，那么接下来肯定要来个至少十页的横向对比测评；然则，对于当前的VR行业来说，这个问题的真正答案只需要一句话就够——

“不是……不要误会，我不是针对你，我是说在座的各位……都是垃圾（笑）。”

——断水流大师兄，《破坏之王》

只要把上面的欠王大师兄替换成HTC Vive或者PSVR（如果网络条件允许的话，加上Oculus Rift也成），最终的结果就是目前个人VR设备唯一的正确选择方案（**图1**）。

没错，除了最核心的三家之外，市面上的其他虚拟现实设备统统都是垃圾，毫不夸张。

我知道肯定会有朋友叫屈表示不服，无妨，我就稍微多说两句简单分析一下吧。

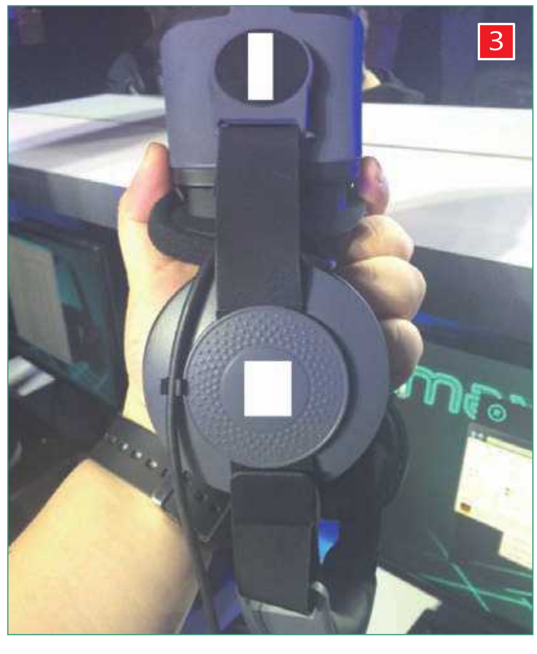


价位在人民币400元以下的VR设备——就目前而言，这个区间当中的产品几乎全是俗称为“手机盒子”的VR手机头显，我们实际能够接触到的绝大多



图1：虽然听上去实在刻薄，但实话实说，目前除了三大主流设备外，其他VR设备实际上就是如此不堪





■图2：VR乱像之一，山寨味满满的产品

■图3：VR乱像之二，看似高端但毫无应用根基或者设计不合理的产品，例如图中分辨率高达4K级别，但资源严重不足，更只能提供30帧/秒画面的“致晕神器”

数所谓的“国产VR”都是这种设备；尽管外形变化多端，但此类产品的原型只有一个，那就是Google于2014年公布的VR纸盒Cardboard——没错，一个可以用瓦楞纸DIY的免费小玩意儿。可想而知，此类设备从诞生开始周身上下每一个毛孔都流淌着“骗一波就跑”的肮脏东西，当前国内虚拟现实市场泛滥的泡沫九成九是被这些注塑垃圾以及背后的厂商推手鼓吹出来的；而对于广大荷包并不臃肿的朋友们来说，贪便宜买这些东西的唯一下场就是后悔不迭白白浪费钱财——一分价钱一分货，这对于当前的VR设备市场来说绝对是真理。

价位在人民币400~2500元区间的设备——正如上一段所述，廉价VR头显近乎为零的制造门槛迅速被广大骗风投的无良厂商彻底填满（**图2**），因此，对于那些晚跑了半步或者想多骗一轮的设备厂商来说，“比Cardboard更进一步”无疑就成了他们的主流思路；然而，尽管乍看之下技术不算复杂，但真正靠谱的VR设备研发成本其实是非常高昂的，这点只要看看目前三大支柱厂商以及Google在头显之外投入的研发以及得出的结果就知道。很明显，对于广大跟风而起只为大捞一把的国产VR投机者来说，让他们静下心去研发个十年八年是完全不可能的，因此，形式第一成本并列第一实际至于效果不必考虑的“借鉴式”方案就变成了这些厂商的首要选择——你看，手机盒子不是局限于手机的性能而没法在性能和成本以及噱头上做太多文章吗？那么既然同样是智能移动平台，借鉴一下平板电脑的思路把芯片做进头显壳子里也是完全可以的嘛——没错，所谓的“VR一体机”就是这么诞生的。

尽管从逻辑思路来看，这种方案似乎并非毫无可取之处，然而在国产VR行业畸形的“利润至上”原则影响之下，尽管提高了设备成本的投入，但要想指望这些厂商真正做到“符合人体工学”那纯粹就是痴人说梦。不仅如此，稍有点电子产品消费常识的朋友应该都清楚，对于VR这种设备与内容双重导向的平台来说，除了硬件之外，软件也是不可或缺的重要环节——然而，尽管推出这个价位的国产VR厂商个个都在吹嘘要打造完整的生态环境，但实际结果又如何？我估计大部分读者朋友都猜得到（**图3**）。

归根结底，在急功近利的完全无视行业长远发展的原则指引下，目前我们能够接触到的所有廉价国产VR设备都是不折不扣的垃圾，这就是结论。如果你想真正领略一下值得回味的VR体验，唯一的推荐方案就是去尝试一下Oculus、HTC以及索尼这三家厂商推出的支柱级产品——我知道见多识广的朋友肯定有异议，别急，留意一下接下来的内容——那么，难道真的不存在价格相对低廉的VR设备解决方案么？答案是否定的，但不在当下。

今年4月的时候，Google在I/O大会上宣布了“Daydream”这个可以视作Cardboard全面升级替代版的解决方案，无论是从会场上公布的内容构成，还是会后公布的开发规则来看，“Daydream”都是目前最值得我们期待的廉价VR软硬件解决方案，没有之一，不过即便如此，真正实用化的产品距离上市依旧遥遥无期，我们不妨继续耐心等待一段时间——正是由于Daydream这个下一代方案的存在，目前市面上接受度最高的“手机VR盒子”Gear VR才并不值得给予太多期望，尽管在软硬件方面不可谓不上心，但这款设备





■图4，5：三脚架远比在墙上打孔更适合普通玩家，不过需要留意一下高度，HTC官方的建议是2.5米左右，太低的话会对定位的范围造成影响，这种高度的三脚架并不是很常见

被市场淘汰只是个时间问题罢了。

好了，简单介绍过了当前市面上的VR设备行情，铺垫环节就此宣告结束。接下来，就让我们一起来看看今天的“主菜”内容吧——

第二步：VR体验之前的准备

经过长达半年的节衣缩食，你终于攒够了预算，满心欢喜地买回了一套HTC Vive，硬件达标的电脑早已准备妥当，属于自己的VR之旅，马上就可以启程上路——

且慢。如果你的准备工作真的只有区区一台电脑之外，那我可以保证你的VR体验从第一天开始就必然是诸事不顺。

正所谓一分价钱一分货，两分价钱两分货，然而，如果你真的选择在目前这个阶段狠下心来砸下6888元人民币购买了一套Vive，最终收获的也不过是个勉强能打75分（满分姑且算是100）的货色罢了。没错，和所有代表新生概念的初代电子设备一样，即便是身为最高端的产品，无论是HTC Vive、Oculus Rift还是PSVR在硬件设计方面都存在着难以置信的软肋与短板——不过幸运的是，这些开发商所疏忽的硬伤有一部分确实是可以让我们通过其他手段予以弥补的，如果足够有耐心的话，最终让设备的分数攀上85也不在话下。

OK，那么，就让我们一起来看看进行高端VR体验所不可或缺的辅助准备工作又有哪些呢：

带有1/4螺纹接口的三角支架

这个应该不用多说了吧，对于想要一步到位体验Vive的朋友来说，一对高度在2.5米以上的三角支架是不可或缺的，当然，1/4螺纹接口的转接头也是必须配备的。这俩支架的功能不必多说，自然是用来安装HTC Vive套件当中的那对“灯塔（Lighthouse）”空间定位激光基站——事实上，整套Vive当中技术含量最高的也就是这两个不甚起眼的小方块而已。虽然HTC在Vive的套装中提供了膨胀螺丝来方便我们在墙上打孔安装，但考虑到便捷性以及日后的维护等需求，三脚架方案的可行性要原本我们所预想的高得多（**图4，5**）。

在HTC的官方B2C商店里也有和Vive搭配的套装设备出售，不过价格高得“惊为天人”“神鬼莫测”，完全没有性价比可言——因此明智之举无疑是选择质量稍微好一点（毕竟“灯塔”在工作状态下并非处于完全静止的状态，稳定性属于必要需求之一）的摄影用三脚架就可以，配好1/4螺口接头就没问题。

正确型号的插线板

如果你对HTC Vive稍微有那么一点点了解的话，应该会知道这套设备里的插头是出了名的多——包括给手柄充电的适配器在内，我们一共需要5个插孔才能满足整套设备的日常使用需求。不过谢天谢地，所有的插头都是两相的（**图6**），想必不少朋友看到这个消息都会松口气吧。

然而现实并非如此简单——说实话，Vive虽然在技术含量方面算是目前主流家用VR头显当中最杰出的，但整体设计以及硬件细节方面的槽点简直是汗牛充栋：最简单的例子，莫过于这5个适配器插头的形状——没错，对于那种所有两相插孔呈一字排开的插线板来说，至少有3个适配器会在空间利用率方面向我们展示“逼死强迫症”是个什么概念（**图7**）。

顺带一提，考虑到“灯塔”基站的安装空间需求，我们至少要确保有两个能空出来两相插座的接线板才算够用，大家请务必提前做好准备，切记。



■图6：Vive的插头虽然都是两相的，但是细看就会发现问题




■图7：一个错误的插座挑选示例



■图8：要不是有这种大包，真不知道该怎么合理收纳这堆设备

大号单反摄影包

倘若说前两项还算可以从字面意义上看懂使用功能，到了第三项我估计至少七成以上的朋友猜不准这玩意的用途。没错，在Vive的包装盒中我们可以看到厚厚的海绵沉淀，并且所有按照功能分类的组件都有可独立拆分的包装盒——但所有的独立子包装都是没有盒盖的，换言之，如果你心满意足地完成了第一天的VR初体验，想要把头显收好的话，马上就会发现原配的包装纸箱压根就不是什么好主意。

不仅如此，倘若你像我一样曾经经历过频发插拔导致HDMI接口和连线损坏的经历，那么一般纸箱肯定没法满足你我的Vive套件收纳需求；正因如此，带有柔软内衬的大体积单反相机/镜头摄影包（**图8**）才会是我们的不二之选——只消把内部的海绵隔断统统拆掉，完整的空间容纳Vive头显和手柄绰绰有余，并且由此一来设备的连接线缆也可以从包盖的尼龙拉链留下的小豁口中轻松引出，完全不必担心频发插拔的隐患。

由于目前VR设备的昂贵和稀缺，先行者经常应付朋友们的使用请求，一个易于取用和搬动且比较安全的包装显然更加重要。



■图9：这种小风扇的使用效果比想象中要好得多

镜头清洁套装

这一项恐怕不必多说了吧，和单反一样，VR头显也是包含高精度光学镜头组件，且在实际使用的过程中与使用者的皮肤直接接触导致沾染皮脂的概率几乎接近100%——事实上，如果你在线下体验店试戴高端VR头显依旧感觉视野模糊的话，排行第二的重要原因就是镜头沾染了油渍污点。再考虑到现有的第一代支柱级VR头显并未提供光学组件售后维护一类的服务（Vive的官方论坛中有FAQ明确指出现阶段不会对污损的镜片提供替换服务；虽然索尼尚未明确表态，但从PSVR的设备结构来看，想要推行类似服务的阻力也不容小觑），因此作为拥有专属设备的个人用户，日常的VR头显保养工作绝对是必不可少的。再考虑到目前无法更换设备镜片，除了清洁之外避免划伤无疑也是重点之一，因此相关的镜头护理套装最好不要选择太廉价的品种。

镜片防雾剂

对于戴眼镜的朋友而言，这一项的重要性恐怕会与清洁套装不相伯仲：目前市面上绝大多数VR头显（包括但远远不仅限于HTC、Oculus和Sony三家主力）都采用了眼眶四周安装隔离遮光罩提供沉浸感的设计方案，而这些遮光罩的材质往往不是海绵就是橡胶——可想而知，此类头显稍微佩戴片刻（一般来说5分钟足矣），我们的双眼周围马上就会充满汗水与湿气，对于佩戴眼镜的朋友来说，这种环境下眼镜镜片结雾的概率几乎是100%。事实上，这也是目前市面上绝大多数VR头显佩戴之后感觉视野模糊的第三项重要原因，考虑到我们没法像在泳池里那样用口水防止泳镜结雾，一小瓶长效防雾喷剂无疑是必不可少的——顺带一提，大多数泳镜专用的防雾剂有效时间都很短，考虑到我们的实际使用环境，不妨来选择持续时间较长的喷剂类型，价格略高，但物有所值。

挂颈式风扇

最后，让我们用一个乍看之下完全无法领悟功能但实际效果出乎预料的设备来作为收尾。看过上一条的分析之后，我相信大多数朋友都会意识到目前VR头显的佩戴体验着实不算舒适，即便用防雾剂避免了镜片起雾，眼周潮湿闷热的环境依旧是不会有改观的。正因如此，我们才需要这种可以挂在颈部直接向上朝脸部吹风的便携式风扇进行辅助降温散热（**图9**）——如果你试戴过VR头显就知道，为了提高设备的通用性，在眼罩的鼻梁部分往往留出了很可观的余量，曾几何时我们抱怨过这种缝隙会漏光导致沉浸感大为下降，如今，这道缝隙总算可以证明一下存在价值了。顺带一提，目前市面上此类风扇的型号较杂，具体效果因品牌与使用者体型而各有差异，有条件的话，大家最好亲身试戴过后再决定是否下手。

好了，以上就是最基本的沉浸式VR体验所不可或缺的准备工作——没错，相比于开机即触即用的智能手机来说，体验虚拟现实所需要的准备工作确实是比较多的，不过，当我们做好了万全准备以最合理的姿态进入VR世界之后，你立刻就会意识到这一切都是物有所值的，在下一篇中，就让我们结合实践来聊聊“虚拟现实视界的正确打开方式”这个话题吧。P

本期的杂七杂八再次给读者带来四款非常有特色的手机软件，如果你对手机软件有较高要求的话，不妨来看看，这些手机软件是否是你所需要的？

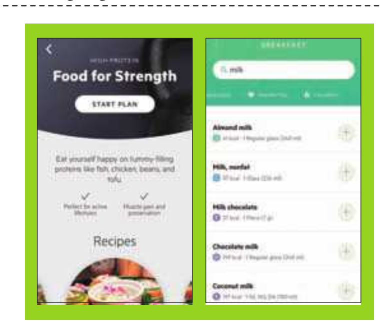
庐山照子龙



Lifesum



下载地址：https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sillens.shapeupclub



很多朋友最苦恼的一件事，可能莫过于减肥了，如何减肥，怎么规划自己的饮食，如何进行锻炼等等一直都是一些人的重要问题。当然对于一些身材苗条的朋友们来说，如何保持身材和身体的健康可能也是他们比较关注的事情。对于这些朋友的困难，想办法用软件来解决吧，今天我要推荐的这款软件Lifesum，就能帮助朋友们解决这方面的问题。

这个软件有几大功能，最重要的一个功能是它的日常记录功能，这个功能不仅能帮助用户记录自己每天摄取的营养和消耗量，同时能够给用户提供一个相对健康的饮食清单，如果用户能够按照上面的清单去做的话，那么想要瘦下来，或者是更健康，绝对不是什么难事。

对于喜欢查看食物卡路里的朋友，这款软件同样提供了比较方便的查询功能，用户可以在其中轻松查找到自己需要的信息。这对于那些喜欢吃但是又不敢吃的朋友来说，绝对是一件不错的功能。

同时，这款软件对于运动的规划和设计同样令人称道，使用这款软件你可以明了地规划自己的运动项目，同时让软件帮助追踪你的运动规律，软件同时支持智能穿戴设备，可以与这些设备一起让你的运动达到最大的效果。

为了让用户更有动力运动下去，软件当中还包含社区功能与专家服务，用户可以轻松的与其他锻炼者或者是专家进行交流，这对于想保持身材的用户来说算是一个非常实用的功能。

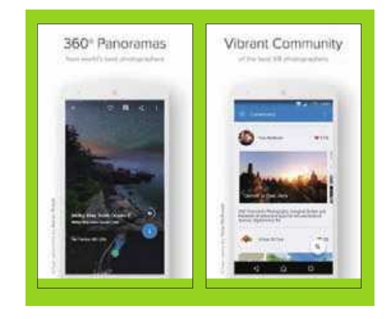
其实运动减肥并不难，难的是一种坚持，这款软件虽然功能丰富，但是如果用户无法坚持下去，那么这款软件的诸多功能，其实也是没有太大作用的。

推荐理由：功能丰富的运动健康管理软件

Roundme



下载地址：https://play.google.com/store/apps/details?id=me.round.app



很对于很多朋友来说，旅行应该算是非常有趣的一件事了，但由于工作或者是时间方面的考虑，并没有那么多机会去外面走一走、转一转。看着别人在朋友圈里面晒旅行的照片，自己的心理可能不是那么好受。

不过现在不用担心了，随着科技的发展，很多我们之前的梦想都可以通过软件来帮助我们实现，这一次给大家推荐的软件Roundme，就能够帮助大家实现旅行的梦想。

在Roundme这款软件里，拥有着世界上绝大多数景点的全景图片，这些图片可以让你轻松浏览当地发风景。无法亲自体验一番可能有些遗憾，不过拥有了这些全景图片，至少对付朋友圈是足够了。

当然如果别人仔细问起你的旅程，可能就不是那么好对付了。毕竟要说一个自己没有去过的地方，很容易就会露出破绽，不过有了Roundme你就不用太过担心了，因为软件当中不仅有景点的图片，还有独特的社区功能与讯息查询功能，有了这些功能，用户就可以跟那些去过的朋友进行交流，并且找到附近真实存在的酒店旅馆、餐厅商场，这样与朋友们吹起牛来，就不用心虚了。

当然，没有去过真正的景点，毕竟心中还是十分遗憾的，然而现在的科技这么发达，这些问题自然也可以靠科技来解决。软件同时支持VR功能，只要一个谷歌纸盒，你就可以用VR的方式身临其境体验一把当地的风光，也算是非常不错的了。

推荐理由：功能丰富的风景体验软件

MindNode

下载地址： https://itunes.apple.com/cn/app/id312220102



很经常要开会或者做计划的朋友一定会有这样一种感受，就是每次准备这些内容时，写着写着很可能就会出现卡壳的情况，有时候在准备当中，又会临时想到更多的内容，但是前面的结构已经固定了，无法进行较大的修改，有时遇到这种情况，就算是有经验的老手也会感觉无可奈何。



其实出现这种情况，用一个方法就可以解决了，这个方法叫做思维导图，可是要自己去制作一个思维导图实在是麻烦，这时一款好的思维导图软件就显得非常重要了。

MindNode这款软件就是一个非常棒的思维导图软件，用户可以使用这个软件很轻松的给自己要进行的任务进行很好的规划，使用了这个软件之后，用户的思维会以图形的形式展现出来，一目了然，需要修改或者调整的时候也非常的方便。

MindNode与其他思维导图软件最大的不同就在于，这款软件能够清晰而美观的将用户心中所想清楚的呈现在用户面前，这款软件的界面，相信你用过之后，一定会十分喜欢。

推荐理由：功能强大而美观的思维导图软件

Prio

下载地址： https://itunes.apple.com/cn/app/id1000572753



苹果自带的计划提醒功能虽然不错，不过在一些时候它的表现也不是那么令人满意。很多时候系统自带的功能就是不如一些第三方软件的功能好用，道理很简单，如果第三方软件的功能不好用，用户怎么会去下载呢。下面介绍的这款软件Prio，就是一款非常不错的代替苹果计划任务的软件。

这个软件与苹果提供的功能最不相同的一点，就是他可以简单明了的对用户常用任务进行设定，在苹果本身的软件当中，无论你设定什么任务，都需要手动输入，哪怕是语音输入，也显得很麻烦。这款软件对于常见任务的设定，几乎能做到一键解决，这种设计对于很多喜欢快捷方便的用户来说，还是非常有帮助的。

软件的另一个特点，就是它的整体界面非常漂亮，而且用户可以使用自己喜欢的颜色对于计划任务进行设定和区分，对于用户来说，一个简单有效的区分设定还是非常有用的，在这一点上，Prio又胜了计划提醒一筹。

还有一点就是这款软件十分的有活力，很多计划任务软件为了保证计划的严谨性，给软件界面做的非常专业，然而对于很多喜欢轻松舒适界面的用户来说，这样的界面明显是不讨喜了，而Prio的界面却处处洋溢着轻松的感觉，与其他软件比起来，这个软件的界面就已经征服不少用户了。

推荐理由：简单漂亮的计划任务软件

好了，本期的杂七杂八就推荐到这里。各位读者如果发现了什么实用有趣的手机应用，还请大家通过大众软件官方微博和微信跟我交流。说不定你推荐的应用就会出现在下期杂志上哦。小伙伴们行动起来，快来推荐好玩实用的手机应用吧！

中国同人游戏的奇迹

专访“四块二茶会”回转寿司&影北山人

文 | 软饭王



说起同人游戏，可能很多朋友第一时间想到的是日本和美国的同人游戏作品，比如曾经风靡网吧的《CS七龙珠版》或者是《撕裂重罪》等等，当然还有同人界的三大游戏奇迹《东方》系列、《月姬》以及《寒蝉鸣泣之时》。这些经典的游戏作品给玩家带来了不少的欢乐。很多作品甚至超越了商业游戏作品，成为游戏历史上一个经典的标识。

与日本和美国这两个ACG产业非常发达的国家比起来，中国的同人游戏可能并没有这两个国家的同人游戏那么丰富多彩。不过中国的ACG爱好者们，同样为玩家创作了不少非常好玩的同人游戏，这其中的代表之一，应该就是创作《囧魂》的四块二茶会了。

《囧魂》在中国同人游戏当中，算是非常另类的一款游戏了。因为一般中国的同人游戏，大多是借助原作的剧情，讲述一个不同的故事，但是《囧魂》不同，它巧妙的将诸多动画与漫画的角色和剧情融化在游戏当中，而游戏的故事则是一个独立完整的作品。这样了解相关动画作品的朋友对于剧情一定会会心一笑，而不了解一些作品背景的朋友也不会因为游戏当中的一些梗而影响游戏体验，可以说这款游戏达到了雅俗共赏，让几乎所有的游戏玩家都可以无压力的欣赏这个游戏的魅力。

值得一提的是，在《囧魂》发布之前，四块二茶会就曾经创作过另外一个同样经典的同人游戏作品——《对不起，我是个NPC》。这款以NPC为主角的游戏，以一个全新的视角展开，给玩家描绘了一个不同于传统的故事。这个游戏同样不属于人们认为的一般意义向的同人作品，然而它的评价同样非常好。

在《囧魂》之后，四块二茶会曾一度宣布制作一个全新的游戏。然而过了很久，这款游戏也没有出现在大家面前，很多人甚至以为四块二茶会已经成为过去式了，笔者同样对这个同人游戏制作组充满了好奇，于是辗转联系上了这个制作组的两位制作人员——回转寿司和影北山人，让他们来讲讲关于《囧魂》，关于四块二茶会的故事。

软饭王：好啦，两位同人游戏大神，跟大家打个招呼吧。



影北山人（主美）
美美的头像



回转寿司（主策）
帅气的头像

回转寿司：咳咳，大家好，我是回转寿司。

影北山人：嗯，大家哈啦，我就是影北山人！

软饭王：两位真是太热情了，话说我当初玩《囧魂》的时候，还以为《囧魂》的主美影北山人是个男孩子呢，没想到竟然是女同学。

影北山人：哈哈，你也被骗到啦，这可不怪我哦，其实我之前就有说我的性别啊，是你没有关注过。

软饭王：的确如此，谁让我喜欢的是可爱的男孩子呢。

影北山人：没想到你竟然是这样的软饭王。

软饭王：好吧，现在访谈正式开始，先问一个小问题，为什么你们的同人游戏制作组叫做四块二茶会呢？

回转寿司：四块二茶会是我们以前做过的AVG《空陆》里的角色，是一只猫。我们此前一直没给自己的制作组正式起名，后来商量了一下觉得这个名字意外地有趣，于是就直接把它变成我们的团队名了。

软饭王：既然聊到《空陆》了，那么我们就先聊聊这个游戏吧，这个游戏貌似是用RPG Maker XP制作的，你要不要先介绍一下这个游戏。

回转寿司：嗯……好的。《空陆》的雏形来自我大一时写的一部短篇小说，当时想探讨的主要是偶然性对人和人之间相遇与了解的影响。后来决定做成游戏后又加入了其他角色，主题也进一步扩展，有了山人画的立绘后想象力好发挥多了XD。

开发引擎还是RMXP……我们至今为止的游戏除了NPC之外全是用它制作的。

软饭王：那么这个游戏里面有没有类似RPG的战斗和玩法？

回转寿司：这个游戏是用RM开发了一个AVG游戏~然而并没有RPG的玩法。

软饭王：不得不说RM这个软件相当的厉害，除了制作RPG游戏之外，还能开发AVG、横板过关、策略游戏，甚至是模拟经营游戏都可以做！

回转寿司：是的，还有战棋什么的都有人用它做。

影北山人：自由度很高（点头）

回转寿司：低门槛、功能灵活……真的是很强大啊。我觉得它在国内一直被低估了。

软饭王：没错啊，话说影北山人你也是从这个游戏开始跟回转寿司合作的吧。

影北山人：我当时似乎是帮寿司改了张主角的头像表情，这算第一次合作吗？（看寿司）

回转寿司：是的~ww，而且这也是我们完成的第一个比较正式的游戏。

软饭王：哦，原来这才是一切的开始啊。那么回转寿司你之前有制作过什么游戏吗？

回转寿司：之前我做过一个练手的迷宫小游戏来参加66RPG论坛的比赛，但做得很粗糙，应该不能算正式游戏。另外《囧魂》开始制作的时间其实比NPC要早一年，但因为篇幅较长用了很久才完成。

软饭王：原来《囧魂》开始制作的时间比《对不起，我是个NPC》要早，其实也对，我记得《对不起，我是个NPC》之后很快就发布了《囧魂》这个游戏了，看游戏的完成度，没有一段时间的制作是不可能的。

回转寿司：你说得没错。

软饭王：既然聊到《对不起，我是个NPC》，我就顺便问一下，其实我之前就特别好奇，你为什么会想到以一个NPC来当主角，这个想法在当时很少见啊。

回转寿司：最初其实只是个简单的念头，当时我玩了一些RPG之后忽然想到“如果站在NPC的立场上看，一个传统冒险故事会变成怎样呢？”

软饭王：其实日本的很多游戏厂商都制作过类似的游戏，比如《勇者别嚣张》《普利尼：我当主角可以吗?》之类的，制作《对不起，我是个NPC》的时候，有没有想着参考一下这些游戏呢？

回转寿司：并没有，其实我当时玩过的游戏并不多，连《地下城守护者》都只是听说过游戏名而已。应该说如果那时就已经熟悉游戏，我或许反而会在制作中带上更多顾虑吧。

软饭王：的确如此，参考的太多，容易被这些内容所影响。嗯……画师从刚才开始就一直没说话，一定要问画师一个问题。

影北山人：唔！请讲！

软饭王：画师在《囧魂》里面有没有原创什么人物？或者利用RM的素材生成什么新角色？

影北山人：原创人物就只有主角一个吧？他是寿司自己设定的。另外囧魂是RM XP做的，没有这个功能哦~

软饭王：啊，是我的记忆穿越了。那么原创的物品呢，应该有游戏当中没有的物品或者道具吧。

影北山人：“游戏当中没有的物品”是指什么呢？（黑人问号脸）

软饭王：比如“胖虎的磁带”啊、“主角穿的文化衫”啊，这些道具在当

《沉睡的法则》历时多年开发，确实很多年……

在《沉睡的法则》当中还有图鉴一样的东西



《对不起，我是个NPC》也是四块二茶会的经典作品

时给我留下的印象可是非常深刻的啊。

回转寿司：是说那些道具图标和地图图块么？那些多数是使用国外素材站提供的素材修改而来、或者由我自己绘制的。

影北山人：图标吗？不是我画的XD

软饭王：哦，了解了，基本上游戏中的东西大多是回转寿司制作的，影北山人主要是负责立绘和CG插图，原来分工是这样的。

影北山人：就是这样～

软饭王：当年回转寿司你制作这两个游戏的时候年龄是……应该是一个青葱少年吧。而且现在距离这两个游戏发布好像也很久了。

回转寿司：当时大学刚毕业~确实已经过去好久了啊。

软饭王：对了，《囧魂》这个游戏里面有太多动画与漫画相关的内容，看得出来你应该对动画和漫画非常的了解。

回转寿司：（点头）我在接触游戏制作前的兴趣一直主要在动画、漫画和小说方面……这也是为什么《囧魂》是我开始制作游戏的契机。

软饭王：《囧魂》里面的出现的动画作品当中的捏他那么多，这些动画你都看过吗？

回转寿司：嗯是的，全都看过XD

软饭王：我记得这个游戏里面有不少冷门的番剧，看来你看的动画作品非常多。

回转寿司：确实那个年代有不少动漫杂志会特别向大家推荐优秀冷门作品，我也给其中一些写过稿，可以说当时了解起冷门作品来还是很方便的。

软饭王：原来是二次元杂志的作者，难怪二次元知识那么丰富。现在的很多小盆宇，看到以前的动画作品，都因为不喜欢以前的画风而弃坑了，十分的可惜。

回转寿司：对的……画质、风格都差很多，而且现在不缺新动漫看，补老作品的动力比起来当年来会大大降低。

软饭王：那么你也想成立一个像日本同人社那样的社团吗？

回转寿司：同人社团是指型月那类游戏制作社团吗？

软饭王：对啊，像制作《水仙》的Stage Nana，就是片岡とも一个人撑起来的。

回转寿司：有的，从我们正式给社团命名起就是这样的打算了XD（望山人）

影北山人：是指靠作品说话吗？（回望寿司）如果是，那我的答案也是“是”。

回转寿司：嗯ww

软饭王：对了，你现在在做什么，是全职做游戏还是只是兴趣呢？

回转寿司：目前还是业余爱好，我的专业和工作都跟游戏制作完全没有联系……不过确实已经在考虑未来往专职开发游戏的方向走了。

软饭王：能说说两位现在的工作吗？

影北山人：我身体比较弱鸡，所以是在家接活~画画插图小四格什么的。

回转寿司：我这边是在制药企业工作

影北山人：（替软饭王提问）平时会穿白大褂吗？

回转寿司：不会啦……=v=b

影北山人：可惜（重点错）

软饭王：你们的游戏这么受人欢迎，参加漫展的话应该会很受玩家的喜爱吧。

影北山人：并没有参加过漫展？！（摆手）

软饭王：没有吗？

回转寿司：同摆手……我们并没参加过任何漫展。

影北山人：事实上我们目前为止做的都是免费作品，没什么好卖的。

软饭王：可是我貌似在之前的漫展上看到有人拿你们的游戏在卖……

影北山人：……（面面相觑）

回转寿司：应该说我们基本就没在宣传上做过什么事……我们都不太擅长这个OTL

如果有被卖过，那应该是有人在卖盗版……= =

软饭王：说到这个，我之前其实就建议过66rpg，让他们把RM系列软件的Steam购买地址放到主页上，可惜一直都没有。

影北山人：是呀，这个软件的价格在当年的学生眼里或许有些高冷，但对如今参加了工作的人来说却十分亲切了。

回转寿司：非常赞同，这个6R管理层已经讨论过好几次了，论坛顶部也放了授权素材链接，基本方向是希望向正版化迈进逐渐让大家制作出更正规的作品，但内部的争议还是很多。

我已经买了RM2003+XP+VA+MV全套，Steam上搞活动时是真的很便宜~MV的功能也确实赞！

软饭王：对啊。其实中国的RM圈基本就是靠66rpg和当年的幻想森林撑起来的。以前我也是这两个论坛的活跃用户，可惜没制作过什么作品，只能仰望高端玩家。可惜现在66转型了，幻想森林也没有当年那么有人气了。

回转寿司：原来如此……难怪软饭王你这么熟悉RM。确实挺可惜的，其实66RPG只是把原域名转给橙光使用了而已，RM相关内容被搬到了一个新域名下，现在依然有人在那边活跃，当然热闹程度跟当年没法比了。

软饭王：说到66rpg，在开发游戏的时候，66rpg给了你们什么帮助吗？

影北山人：（抢答）我在66RPG认识了很多直到现在都还有联系的朋友，比如寿司。

回转寿司：那样的话趣事就太多了，刚开始做《囧魂》时我还差点干出“画不好CG于是拿文字描写当GAMEOVER图”（那时候山人还没加入）之类的事，那时真是相当没经验啊……

同山人，66RPG让我认识了山人与其他许多朋友。也有不少脚本都来自那


《囧魂》当中的CG也让喜爱动画的朋友会心一笑


《囧魂》的捏他还是非常有趣的

里，那个时代6R确实是很多国人接触RM的第一扇窗。

软饭王：然而现在的66rpg给我的感觉怪怪的，不知道为什么。

回转寿司：嗯，现在的6R是其他人在管，跟柳柳的关系只是〝六趣公司提供服务器钱〞而已。

软饭王：其实《囧魂》里面我还是非常喜欢影北山人的CG插图的，感觉每一个都恰到好处。

影北山人：（摸头）哎嘿嘿，还好啦，当年画技太不成熟，现在回顾起来羞羞的。

回转寿司：ww山人画的CG明明都那么棒~不管放在什么时候我都喜欢！

软饭王：话说最近四块二茶会还是有不少人关注的，有什么新作品要发布吗？

回转寿司：谢谢~

有的，目前正在制作的是一款轻松风架空RPG《沉睡的法则》，预计将于明年中下旬后完成，到时会尝试以免费游戏的形式登陆Steam。

影北山人：〝法则〞的试玩版上个月刚放出来！我已通关，好想立刻玩到完整版啊……（你倒是快把剩下的图画完）

软饭王：竟然要登陆Steam！太好了。

回转寿司：其实之前的游戏也想过登陆Steam，不过当时Steam在国内知道的人还不多，我们想的主要是走AVG圈那种漫展贩售模式，后来Steam兴起，我们也开始考虑这个更便利的发布平台。

软饭王：那么这次制作的这个游戏使用的引擎应该是新发布的RMMV吧？

回转寿司：不，这次还是RMXP，因为开始制作时那两款软件都还没有发售。到下部游戏时会换成RMMV的。

影北山人：（代替软饭王提问）如果到时候出现比ACE和VX更好的软件呢？

回转寿司：那当然就换成更好的软件啊ww

影北山人：很好！

软饭王：这个游戏似乎已经开发了有一段时间了吧，在开发的过程中有没有什么有趣的或者是印象深刻的事情？

回转寿司：挺多的……我想想我这边印象深刻的事吧。

困难方面最大的问题还是时间不够，之前因为赶工过度还生了场病，结果反而耽误了进度，才意识到健康管理也是制作过程中非常关键的一环。另外经验不足也带来了很多麻烦，比如制作《沉睡的法则》时我在策划上就出现了失误，导致制作花费的实际时间和预期时间差很多。

影北山人：你指的是〝生生把RPG做成横版格斗游戏〞吗？

回转寿司：咳是……OTL话说这算有趣的事么？

软饭王：据我所知，这个游戏好像2012年就曝光了吧，为什么这个游戏开发了这么久？

影北山人：（捂嘴笑看寿司）

回转寿司：=v=b这就是之前山人说的〝生生把RPG做成横版格斗游戏〞了……并不是说真的做了个格斗游戏，而是太在意动作细节上的完善性所以花了非常多的时间来制作这些，弄得简直像格斗游戏|||

软饭王：原来是这样。那么下个游戏可能会用RMMV来做了？

回转寿司：其它方面也是，过于追求细节导致制作成本变得极高……比如复杂多变的NPC对话和各种由我负责的像素美术细节等。

对，所以我们打算等到下个游戏再换成MV，而不是把〝法则〞改成MV制作。因为是新游戏，战斗系统也会和以前不同，所以倒不能算白费，虽然程序员阿白确实要辛苦去学JS了。

影北山人：向默默撑起一片天地的阿白致敬。

软饭王：那么之前的作品会不会也放到Steam上？

回转寿司：看情况吧，如果要放到Steam上会先整体重制，也是满花时间的事。目前我们还是想优先制作新游戏，而且下部作品在一定程度上可以算是NPC的相关作，我自己是对它抱着较高期待的。

软饭王：最后一个问题，你们对这个新游戏有什么期待吗？

影北山人：从制作者角度来说，希望能画出更匹配这个故事的图！

从玩家角度来说，好玩就行，寿司的故事是最吸引我的部分，而这方面向来是值得安心与信赖的~

回转寿司：没错，《沉睡的法则》会以免费形式放上去。我个人对它的期待只有一条，就是希望能让一直在支持我们的玩家满意就好，这部游戏的风格相当慢热，受众群应该并不大。

软饭王：如果你们的游戏登陆greenlight，可以把地址告诉我，我帮你们宣传一下。

回转寿司：谢谢~> <目前还没放上绿光呢，打算等到发布时间基本确定了再放。如果能帮我们宣传一下微博地址就太感谢了，当然不方便的话也没关系~

软饭王：没问题，回转寿司他们的微博是@四块二茶会，大家一定要关注啊。

回转寿司：>_<谢谢！我们会尽最大努力把这部游戏做好的~

这次的采访在一片愉快的气氛中结束了，对于中国的同人游戏制作者，我相信大家也有了全新的认识，他们把自己对同人游戏的理解放到了游戏当中，玩家可以在游戏里感受到同人游戏制作者想要表达的东西。

我相信中国的同人游戏里面一定会诞生像日本三大同人游戏奇迹那样的作品，就像四块二茶会一直坚持的那样，有了更多同人游戏制作者，中国的同人游戏会绽放更加耀眼的光芒。

我们正处于见证奇迹的时刻，就让我们亲眼看着，属于中国同人游戏奇迹的诞生吧。P



《空陆》这款游戏真看不出是用RM开发的



《小径分岔的花园》这个游戏同样很经典

一去不返的独立手游时代

从上个世纪80年代现代游戏主机诞生，到主流游戏的平均成本突破千万美元，只经历了大约25年。尤其是在PlayStation从2D到3D的转变期，游戏成本迎来了第一次跃升，但那依然在可控范围之内。真正让人感到难以承受的飞涨还是在PS360时代，也就是所谓的千万预算级3A大作兴起之时。而从2007年现代智能手机的诞生至今，还不到10年时间，移动游戏的预算就已突破了千万大关，再加上两倍于制作成本的市场营销投入，让人不由得感叹：不是我不明白，是这个世界变化太快。

仅仅只是在数年以前，移动设备对于任何刚刚步入游戏开发行业的新手而言，都还是一个理所当然的首选平台：世界上拥有智能手机的人如此之多、所需的开发人手如此之少，而且还不存在什么准入机制（连Steam的提交标准都要比苹果严得多），一个点子或创意从提出到成型，甚或是扔弃，也不过是几周或几个月的事，如此低廉的门槛在当时看起来是如此的诱人，恐怕任谁都不会想到手游这么快就变得让独立开发者如此高攀不起。

当然这不是说手游市场完全没了独立小团队的生存空间，偶尔总会有那么一两部富含创意和灵感再加上惊人运气的小成本作品，成为人们街谈巷议的话题，甚至缔造出一种文化现象。但游戏业毕竟不是博彩业，小团队在手游行业创造奇迹的机遇不能说没有，但几乎已完全绝迹。甚至可以说，即使机遇来了，小团队也根本抓不住。哪怕你今天就开发出一款足以压倒Pokemon Go的游戏，它也可能存活不过一个月。因为越热门的手游所需要的维护支持费用（比如云服务）也就越高，这是小团队根本无力承担的，他们可能赶不上玩家收入的进账就支撑不下去了。实情就是如此怪诞，游戏越火，越有可能逼迫小团队破产。

更奇特的一点在于手游行业本身，它的核心不在于开发与技术，而是一项以市场营销为主导的业务。你不难发现，今年所流行的那些手游基本上就是统治2015和2014年市场的同一批游戏（当然，Pokemon Go除外）。这些游戏只是定期保持更新，并根据玩家群的数据反馈进行一些机制上的调整。而像《部落冲突》或《糖果粉碎传奇》这样的长期霸榜者，维持其热度长久不衰的秘诀不外乎是庞大到难以想象的市场投入，这种体量的宣传投入在行业内有一个术语称为〝Player Acquisition〞，这里姑且理解为砸钱换玩家。君不见现在无论电视、网站还是户外，随处都可见到这些手游广告的身影，这种投入恐怕连主机游戏都相形见绌，因为两者的运营方式截然不同，手游运营商的存在感纯粹是靠刷出来的，他们需要通过砸钱来不断地吸纳新玩家的加入，使他们在游戏中尽可能地呆得更久，并最终从他们身上赚回比砸进去更多的钱。

随着手游市场的增长，引诱玩家入坑的成本也随之剧增。这种所谓的CPA广告成本从手游诞生的第一天就已经存在，如果你没有一套行之有效的玩家赢取方案，商业成功根本就是奢望。相比开发预算还算理性的增长，营销预算的暴涨才是真正使独立小团队逐渐隔绝于手游圈的那道门槛。诚然，现在有一些方法可帮你绕过这道坎，比如设法让苹果的工作人员喜欢上你的游戏，然后便可以在App Store首页上推广它，但在首页上推送的游戏个数与呈几何级增长的总体数量比起来，仍不免是沧海一粟。

因此我们不得不承认，独立手游的神话时代已经过去。如果你是一位拥有一流技术和创意的独立业者，现在不妨将目光转向别处。PC一直都是独立游戏的温床，自不必提，若还要寻找新的土壤，游戏主机无疑是理想之选。随着传统大作的开发周期越来越长，微软和索尼等主机硬件厂商被迫向过去一直瞧不上的独立游戏敞开了大门。主机开发套件的获取从未像现在这样轻松便宜过，以微软的ID@Xbox计划为例，只要谁有需求，微软就会向其免费提供一（数）套开发工具。可以说，游戏主机早已不是人们固有印象中那个封闭式的花园。在这里，一部真正充满创意，让人眼前一亮的作品更有机会仅靠口耳相传即获得成功。

（译：无声畅游）

深空之后，还看公民

问题出在了一个小小的酒杯身上：坐在你桌对面的一名雇佣兵一边不时地扫视着周围，一边摆弄着装在腕上的电脑装置，可他看起来似乎怎么也握不住眼前的那只酒杯。而与此同时，他的同伴们正在另一个遥远的星系里与一窝海盗奋勇战斗，还有的人驾驶着飞船俯身冲入一颗陌生星球的大气层。然而就在Delmar星球上这个孤独前哨的酒吧里，这样一个看似不算问题的问题让克里斯罗伯茨坐卧不安："我们应当赶在明日将其修复。虽然是很小的细节，但必需解决它。"在很多人看来，这种对细节过于审慎的态度似乎有些夸张。但对罗伯茨来说，这却是必需的，因为它展示了《星际公民》所奉行的核心教条：哪怕在一个再广袤的开放世界中，再小的事情也是如此的重要。

以上是罗伯茨在本届Gamescom上展示《星际公民》的最新版本（Update 3.0）时发生的故事。这款创造了众筹金额历史的超大规模MMO，将第一人称射击、太空狗斗空战、海盗私掠者、经济贸易和星际旅行等要素结合在一起，欲打造出一个充斥着大量星球和星际空间的无缝式开放世界。且慢，这一套说辞听起来怎么这么耳熟，这难道不是刚刚火爆登场又惨淡收场的《无人深空》所承诺的一切吗？当然不是，相比看似随机生成实则重复单调的《无人深空》世界，罗伯茨是真正想要为游戏中的每一个地点赋予一种独特的感受，他希望为自己创造的每一个星球注入一种不同的历史归宿感。因此细节对他而言非常重要。

《星际公民》的Demo展示的情节发生在几个地点：太空站上的一张床；停泊港内的一艘飞船；一颗遥远星球上海盗出没的前哨站。对于Cloud Imperium的一名演示员工而言，此刻是异常的宁静。而在他同事那里，看到的却是一团混乱，其中一名员工正在玩的是第一人称射击，而另一个人却在体验飞行模拟，再旁边一个人则漫步在一个充满RPG风格的中心小镇里。

在现实世界中，这几名员工其实是坐在同一个屋檐下，而在《星际公民》的世界中，他们则身隔数万光年，而为了证实这是一款多人合作游戏，他们决定见面。第一名玩家（我们姑且称他为自由枪骑兵）打开了他的智能手表，翻看了长长的任务列表，然后找到了一个合适的工作：在太空站Levski上，有一个雇佣兵需要送些不合规的货物，这名枪骑兵接下了任务并动身前往Alasar停靠港，在这里他找到了第二名玩家，我们称其为飞行员。两个人登上了机库里的一艘双人飞船，飞往了浩瀚的宇宙空间。飞行员在星际地图上规划着航线，并开启了超光速量子动力飞往Delmar星球。"我们这里真的是在太空中行进，这绝不是用动画伪装而成的空间跃进。我们没有撒谎"，罗伯茨认真的说。

很快，两人就在Delmar的Levski停靠港着陆，飞行员留在飞船上，枪骑兵一个人前往酒吧找到了发起任务的雇佣兵，也就是那个握不住酒杯的家伙。出了酒吧，枪骑兵停下来环顾了下四周，看到了几个人正在瞻仰一座烈士英雄的雕塑，铭牌上写着"纪念Antony Tanaka"。罗伯茨所追求的历史归宿感便在这里展现了出来。



这就是《星际公民》世界里数千颗星球其中的一颗，这确实比《无人深空》所宣传的星球数量要少得多，CI工作室所采用的生成流程是先创造出特定星球的骨架，然后再由美工填充重要的细节，CI打算制作100个恒星星系，每个星系平均包含五颗行星及其卫星。和《无人深空》中众多离开了就再也不会回去的星球相比，罗伯茨的团队保证《星际公民》中的每一颗行星都值得反复探索。

诚然，《无人深空》包含1800亿亿颗星球，创造了一个了不起的技术成就，但人们很快就厌倦了这种看似无穷实则雷同的星球生成方式，对此心知肚明的罗伯茨当然不会重蹈覆辙，他要为每一颗星球加入各种各样的支线任务、风格独特的地标建筑、全新的角色以及更多的秘密，同时还要力求达到《孤岛危机》那样的画面品质（CryEngine引擎）。

但作为一个仍在持续众筹的项目，《星际公民》本身就是一个存在着巨大隐患的黑洞，以上种种野心勃勃的目标究竟能否达成以及何时能够达成，恐怕连罗伯茨自己也没个准。P

（译：无声畅游）

过度宣传的尴尬

星速

《无人深空》输给了时间而口碑在可预见的未来里难以重建

在笔者写这篇文章的10天前，本年度最具话题性和争议性的一部作品《无人深空》（No Man's Sky ）正式在Steam平台发售了，而发售后舆论由开卖前的群情激昂瞬间急转直下，评论区成为了段子手的聚会，隆重的发售日期待变成了一场退款盛宴。甚至因为《无人深空》的这场闹剧，同类的一些并不出彩的太空沙盒游戏反倒销量上升了很多，他们的评论区里也都是“比《无人深空》好”这样的评测。可以说整个游戏市场都受到了影响，但就在口碑受到极大冲击的同时，由专业分析网站Steamspy的数据来看，《无人深空》无疑是今年PC平台目前为止销量最高的游戏，从商业角度来考虑《无人深空》也未尝不是成功的作品。但是以后呢？对《无人深空》和制作组Hello Games的名誉来说，这次宣传也会成为无法抹去的污点。那么究竟为什么会发生这样的情况呢？

从2013年E3惊艳无比的预告片开始，《无人深空》就被当做是一个强有力的3A作品受到业界和媒体的关注，尤其是其特性在业界的不可替代性（过程生成占据主导，太空题材）更加强了关注度，3年的宣传，50项机构大奖为其背书，各家媒体的倾力宣传，甚至有索尼爸爸的站台，开发商力图把自己的游戏在玩家面前塑造成四位一体（生存、贸易、探索、战斗）的形象，再加上相比其他同类游戏而言极为亲民的售价（《星际公民》想要入手好好玩耍不花上几千刀不太可能），玩家的期待被炒到了前所未有的高点，进而导致了如下的两点问题。

1.玩家以对一个3A大作甚至是预定神作的态度来对待这款作品

无论是从价格还是宣传的规格而言，《无人深空》都被视作一个3A大作，这使得玩家出现了错误估计。很明显，15人团队能完成的工作量必然不如真正的大公司。而正因为人少，最终在成品游戏当中，我们虽然能看到很多作者遗留下来没有细化的宏大框架，但最终却因为时间问题，都只是随便填充，最终对游戏流程造成了恶劣的影响，这对于大部分只需求游戏可玩性的玩家来说是致命的。

2.太空类游戏玩家将《无人深空》视作集大成之作来期待



尴尬的星球生成BUG把两个星球靠的非常近

太空类太久没有工作室站出来说我们既能亲民又能把游戏做好了。之前X Rebirth的首发评分33分（满分100分）可能很多太空类玩家想到了都会倒吸一口冷气，隔壁的《无限星辰》，玩不上。《星际公民》，呃，玩不起。什么？居然有个60刀，宣称没有付费DLC，而且居然有大量探索内容，还保留着战斗、交易的太空游戏？还有无限的宇宙可以去探索？购买这款的朋友怕是万万没想到买到的是一个3D Out There HD 加强版。

过去有一些质量正常的游戏出现宣传问题一般是两种情况中的一种：要么是轻度玩家对游戏不适应，要么是重度玩家对游戏深度不够感到不满。而《无人深空》刚好卡在了一个很尴尬的位置，虽然从框架里我们可以望见星辰大海，但是玩起来仍然很糙。无论轻重度，大多数玩家都很难感受到快感，而在SCE的前期宣传下，又有大量不明就里的玩家购买了游戏，这对于口碑的打击是毁灭性的。

说到过度宣传，业界想必还有一家是大家比较熟悉的，那就是缩水与BUG之王育碧。2012年E3的“看门狗”宣传片中极为华丽的效果不可谓不惊人，最后的成品……呃，画面大概缩水了1/2吧。后来“大革命”的全程无缝也非常优秀，当然是以大量的BUG和极低的帧数换来的。

但有趣的是，虽然育碧从2012起一直在骗人，虽然他们的Uplay可以说是世界上最菜的游戏平台，他们的销量仍然保持的相对稳定，大家一边是大喊育碧大骗子再也不预购了，一边还是默默的从口袋里掏出60美元塞进了账户。口碑虽然是有很大下降，但凭借着相对良好的作品质量（堪堪在一线），和在众多公司中独树一帜的文化内容，育碧看起来还有很多的韧劲。而随着育碧取消年货机制，他们的后续作品也非常值得期待。

体验相对较差，育碧却选择扎实做好自身定位。既然硬实力刚不过其他的大厂，就要走其他的路子，而其他的公司又不会投入大量精力做育碧式的文化还原，独特的代入体验自然能吸引玩家，同时也成为了公司的标牌。

总的来说，过度宣传即便是作为一种策略还是需要公司自己开发能力和IP数量有一定的底子的。若是给一个10美元的独立游戏配上守望先锋式的宣传动画，也只能被人说过度宣传。《无人深空》输给了时间，口碑在可预见的未来里难以重建，而育碧则抢下了时间，通过牺牲品质缩短周期，提高商业收益为以后的做大做强攒好了资本。P

游戏与新民俗

西赛罗

文化视角的向前与向后决定着新文化新民俗最后能发展的高度

这次里约奥运会闭幕式的东京八分钟给了动漫游戏者最大的惊喜，日本人除了展示城市和运动员以外，还有大量ACG形象——哆啦A梦、足球小将、Hello Kitty、Pacman等依次出场，最后是首相变身马里奥，从水管里横穿地球，来到现实中的里约运动场。在以"未来"做主题东京奥运会，这些ACG人物也成为了东京乃至日本的重要标志，它们进入了奥运会宣传片，也等于声明它们是日本乃至世界主流文化的一份子了。

游戏成为一个行业，发展到现在，也历经快四十年了。它的形象在这四十年中也始终转换不定，儿童玩具，时尚潮品，电子海洛因，再到现在的文化标志，它也经历了从边缘到主流，乃至成为展示一个国家的亮点。

日本人大做动漫游戏文化的文章，放到我国，就不免有些尴尬，因为在我国，游戏还只是进入"商品"阶段，远远没有成为一个文化现象。如果我们从日本动漫文化的发展阶段来看，那么只能说我们还停留在早期阶段。

日本人最早的动漫电影，也只是模仿美国人制作一些动画长短片挣些门票钱。它们动漫真正的大发展，还要等到上世纪六十年代手冢治虫的崛起。无论是当时还是现在，动画仅靠在电视台播出所获得低廉版权费用是绝对挣不到钱的，手冢治虫一边压低制作费用，另一方面依靠对玩具、小说之类的周边的大量授权来盈利。这种模式使得动漫产业、电视台和玩具商结成了联盟，让玩具商也得以参与到动漫的早期规划中。那些动漫作品，无论是哥斯拉、万能侠，还是火到现在的高达、超时空要塞，都有着背后数个行业的参与，优胜劣汰。

那些超级IP，已经不是版权方单独所能左右的。鸟山明停《七龙珠》的时候，需要提前数个月通知，让出版社、杂志、玩具商、动画厂都各做准备；《口袋妖怪》的版权也不仅仅握在任天堂手里，Pokemon公司的股份被分散在相关四五个企业手中；至于像《机器猫》这样的更是尾大不掉，连作者去世了都能继续连载下去。

在我国，就不能不说产业链确实比较落后了。大家都知道小日本和老美国拍电影电视之余，整天就是在出小说、出手办、出游戏，DC和Marvel还大搞各自"关公战秦琼"的世界观——而且还挺成功，粉丝都很买账。我们有什么呢？手游IP大战，成功者寥寥无几；游戏IP能够逆袭的，也只有《仙剑》和《古剑》而已，而且很多粉丝还不买账。归根到底，哪怕强如《仙剑奇侠传》者，国内粉丝漫天，影视公司拿来拍成电视剧，对于非粉丝来说还只是一部依然走仙侠套路的普通电视剧，对粉丝来说，则是一次不那么忠诚的改编。至于其他改编，从深度到广度，我国离日本那种程度还很遥远。

如何赶上日本？正如罗马不是一日建成的，一切都要假以时日。现在资本在电影动漫游戏圈里连横合纵，光线传媒有游戏部门，游族也有游族影业，只要机遇合适，自然会有一个横跨数界的里程碑作品横空出世。

另一方面，我们也要有开放的心态来促成这样的盛世。日本人虽然号称保守，但是绝不抗拒新事物。要知道，日本国立民俗博物馆里最后一个展品，就是哥斯拉。因为它即代表着日本人战后特摄怪兽电影的崛起，也代表着日本战后恐核反战的心态。日本人能把一个几十年前才产生，而且在许多时间段内都走儿童/青少年路线的新生事物拉进国立博物馆堂而皇之的供起来，这是我们动辄"国学""弟子规"所做不到的。日本奥运宣传片里哆啦A梦、马里奥、足球小将，我们宣传片里国学京剧茉莉花，哪怕是"国产游戏"，也基本局限在仙侠RPG里，文化视角的向前与向后，和资本一样，也决定着我们的新文化新民俗最后能发展的高度。P



头条新闻

刀锋TGP BOX重新定义客厅娱乐

■本刊记者 Monitor

8月30日，以“疯大的·很先锋”为主题的刀锋TGP BOX上市发布会于北京举办。此次发布的刀锋TGP BOX由海尔旗下的刀锋游戏电脑、腾讯TGP、英特尔三大巨擘强强联手打造而成，其中，海尔负责硬件生产和制造，腾讯提供基于TGP腾讯游戏平台的系统开发、海量游戏内容导入及生态孵化，英特尔提供计算平台及包括英特尔实感技术、智能家庭在内的技术支持。



海尔智能互联平台消费市场总经理方纯松（中）、腾讯互动娱乐研发部总经理聂志明（右）、英特尔全球游戏和VR事业部总经理Frank Soqui（左）共同启动上市仪式

刀锋TGP BOX首先是具备主流游戏PC硬件性能的迷你主机，采用Win10和TGP主机模式双系统，兼顾了中国游戏玩家用PC打游戏的习惯和游戏主机模式下畅玩游戏的快感，这是它区别于安卓主机的本质不同点。它造型十分精巧，可以适应不同的房间风格，轻巧的机身更方便在书房、卧室、客厅之间移动。在刀锋TGP BOX上不仅可以享受当前腾讯拥有的海量游戏内容，还能快速启动本地游戏或观看游戏直播，未来借助腾讯内容库还将为用户提供影音视频甚至VR内容。

刀锋TGP BOX目前有X3和X5两个型号，分别采用i3-6100和i5-6400处理器，安装4/8GB内存和128GB SSD，使用NVIDIA专为miniPC提供的GTX 750Ti显卡，其中X5还提供了1TB硬盘。X3和X5的预订价格分别为3599元和4599元，预定用户还可获赠一个带有鼠标模拟功能的手柄以及游戏大礼包。P



AMD展示次世代“Zen”处理器核心

近期AMD公司在旧金山首次展示了其次世代“Zen”处理器的核心性能，并且提供了更多的架构细节。在现场演示中，“Zen”核心每时钟周期指令性能提升高达40%。它采用了最新缓存层次结构，并改进了分支预测和同步多线程（SMT）技术。这些先进设计将使“Zen”处理器核心极具弹性，以满足广泛的应用需求，其中包括无风扇2合1产品、嵌入式系统、高性能计算和数据中心。

基于“Zen”核心的“Summit Ridge”桌面处理器采用8核16线程设计，代号为“Naples”的服务器处理器则拥有32核心64线程。预计作为首发产品，AMD “Summit Ridge”桌面处理器将使用AMD全新的AM4处理器插座，这一插座同时将兼容代号“Bristol Ridge”的第七代AMD A系列台式机处理器。



AM4平台功能强大，支持DDR4内存、PCI-E 3.0、USB 3.1 Gen2、NVMe、SATA Express等最新的接口。它提供了专用PCI-E通道为USB接口、图形、数据和其他输入/输出端口独享，不会占用其余设备和部件的PCI-E通道。

Alienware发布支持VR的游戏笔记本

9月2日，在庆祝诞生20周年之际，Alienware推出采用了NVIDIA GeForce GTX 10系列显卡的VR-Ready笔记本电脑系列。它们添加了铜质材料的独特散热解决方案提高了CPU和GPU的冷却能力；采用全新转轴前置设计使得大部分热量可以向上流动并通过机身后部排出，通过提高通风性提升性能表现。全新的AlienwareTactX键盘提供了游戏级的2.2毫米键程，以钢筋加固按键确保其耐用性，还带来了更好的灯光效果。它们采用铝镁合金提升了设计质感及坚固度，带有防污涂层。内置智能扩声器可通过监视声音波形提升声音输出效果。这些设计不仅带来出色的性能表现，还造就了比上一代更轻薄的产品。

全新Alienware 17搭载可超频的英特尔酷睿i7K系列处理器以及运行DDR4-2666内存。可选IR Tobii眼动追踪技术，它可以与Overwolf应用配合，可以了解玩家游戏时的视线习惯，从而调整游戏技巧，还可以和AlienFX系统联动，让LED灯效根据

头条新闻

雷神秋季新品鉴赏会“十”力吸睛

■本刊记者 魔之左手

9月3日，雷神举行科技秋季新品鉴赏会，正式推出了雷神ST Pro游戏笔记本、VR虚拟现实眼镜、雷神游戏台式机等新品。雷神ST Pro游戏笔记本搭载NVIDIA“十”系显卡，可以更流畅地体验3D大型游戏，同时适配主流VR虚拟现实眼镜。另外它采用Intel i7-6700HQ处理器，配备512G固态硬盘，键盘内置1600万色RGB灯光，可使用flexikey软件进行个性化调整。

雷神推出的VR眼镜——幻影V1是首款搭载英特尔实感技术（Realsense）摄像头的VR产品，可通过手势进行自然交互操控，拥有精准低延时和头部跟踪技术，采用双1440×1440屏幕，无畸变设计，视角覆盖达到110°，内置0～600°近视矫正镜片。雷神还推出了神谕系列游戏UPC和雷神Force系列游戏主机，它们同样搭载NVIDIA“十”系显卡（GTX 1080/1070/1060），英特尔酷睿i7处理器让多任务运行流畅无阻；X99与B150主板令两个系列机型在性能方面均表现出色；机箱细节设计更助力用户在游戏之外的使用体验。

雷神ST Pro游戏本目前已于京东预约上线，VR眼镜幻影V1和神谕、Force系列游戏台式机则会在近期正式发售。



雷神产品总监李艳兵（左）营销总监邢伟绅（右）介绍雷神ST Pro


雷神台式机及VR眼镜

人眼目光进行照明及改变。Tobii摄像头还能感知用户的出现及注意力，对设备中的不同元素进行操作，或在用户离开后自动锁定系统，可以进一步优化能耗，性能及安全性。





全新Alienware15标配15.6英寸全高清IPS防眩光显示屏，可选支持NVIDIA G-Sync的120Hz显示屏，或者4K级别同步帧率和IGZO超高清显示屏。此机型68瓦时锂电池外搭99瓦时的可选电池保证了出色的续航能力。全新Alienware 13也配备了NVIDIA GeForce GTX 10系列显卡，使它成为最小巧的VR-Ready设备之一。8个独特的可编程发光区域和20个不同颜色结合带来极致炫酷的游戏光效。

华三魔术家H3C Magic R2+无线路由器上市



8月25日，新华三集团旗下的杭州华三通信技术有限公司正式发布其最新家用路由器产品——华三魔术家H3C Magic R2+无线路由器。它利用外置4根高增益全向天线，可以实现真正的360°无线信号超强覆盖；芯片级的无线抗干扰技术，彻底解决了看似有信号却上不去网的“假无线”问题。

H3C Magic R2+配备的智能弹性带宽专利技术，能够为当前所有的连接设备和用户自动分配网络带宽，保护游戏、视频、网页浏览互不影响。产品内置的报文快速转发引擎，可以平均提升30%的上网速率。

明基推出鹰眼微投i41A

近日明基推出了一款住商两用智能鹰眼微投新品i41A。凭借功能强大的智能移动办公系统，它无需借助任何PC设备、数据线、实物遥控器等，即可畅连手机等智能移动设备，实现全平台无线投影、免PC简报投影，彻底打破办公时间和场所的

头条新闻

FIIL重磅新品DIVA抢滩智能领域

■本刊记者 Monitor

8月9日，Change!For My DIVA ·FIIL耳机新品发布会在京举行，FIIL耳机创始人、董事长兼产品经理汪峰携手FIIL耳机CTO邬宁等共同主持，推出压耳式智能无线耳机FIIL Diva、FIIL Diva Pro两款重磅产品。其中FIIL Diva售价999，FIIL Diva Pro售价1499，众筹价分别为799元和1299元。在本次发布会上，汪峰正式宣布了与海洋音乐的战略合作，新品Diva接入海量云端音乐，将软件、内容服务与硬件结合，构建"FIIL音乐生态圈"。



汪峰与FIIL耳机团队共同发布FIIL Diva耳机

在HiFi音质的基础上，向无线化、智能化、场景化演进，是FIIL耳机2016年的重要目标，FIIL Diva就是以此为基础打造的产品。它充分考虑用户在使用耳机时所面临的各种情况，让耳机主动适应各种场景；内置智能音乐系统，手势控制、语音控制、智能感应等功能，确保高品质、高音质的同时更加人性化。FIIL Diva最突出的特色是可调降噪功能（MAF），它有4种模式，针对不同的应用场景，28dB的降噪水准接近业内的最高水平。

Diva将耳机夹持力定为4N，左右耳罩夹角定为48°，可达到最舒适的佩戴效果。仅215克的重量和可折叠设计，使其更便于携带。它支持有线有源、有线无源连接方式，在蓝牙模式下，内置电池可播放音乐33小时，待机时间长达48天。

在基础版本之外，FIIL Diva还有升级版Diva Pro。它内置HiFi级高清无损音频解码芯片，支持FLAC/WAV/APE等13种音乐格式解码，带有4GB本地存储空间，可以脱离手机等前端设备，自由畅享海量音乐。Diva Pro还搭载了3D音乐效果，可展现电影院、音乐会等现场听感。P

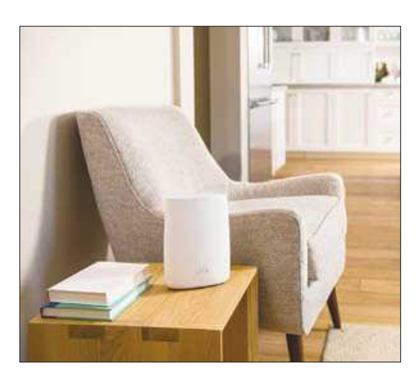
限制，自由构建虚拟办公室/会议室，轻松完成商务简报投影和演示。i41A内置明基专属影库，预装悟空拼音等亲子教育类软件、还支持外联PS4/Xbox，为家庭客厅娱乐提供更多选择。其内置36mm钕铁硼发声单元，配合13°仰角设计，有更大的聆听甜蜜区，提供了更好的音效体验。



明基i41A采用更耐热的全玻璃镜片+全金属镜筒，并设计了效率更高的散热风路，避免了过热造成的虚焦和噪声。它还由取得THX\ISF认证的明基BenQ色彩管理团队，以Rec.709国际色彩标准暨国际高清电视标准为标准进行调教，以真实的色彩语言，为用户带来高质高清视觉体验。

网件推出Orbi奥秘多路由系统

近期网件推出了一款创新的三频无线多路由系统Orbi奥秘，解决当前建筑设计密集、建筑材料密度大等影响网速的问题。其系统本体路由及分身路由之间通过1.7Gbps 5GHZ的专用频段进行无缝智能连接，等同于一个虚拟的超级路由器，避免了大功率单一路由器方案的大辐射量对家庭带来的健康隐忧，又避免了网络扩展器的速度衰减。Orbi奥秘的WiFi总带宽达到3Gbps，可连接最高500个无线客户端，还提供了4个千兆网络接口及1个USB 2.0接口。



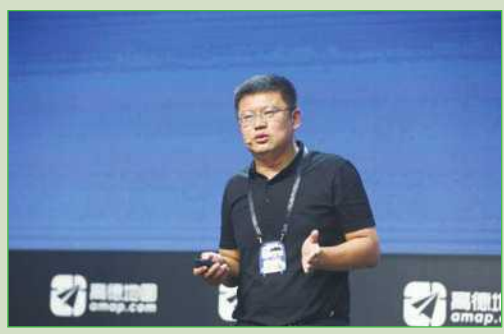
Orbi奥秘多路由系统包括一个"本体路由"和一个或者若干"分身路由"，已经预先配对。将本体路由插入网关或调制解调器内，并将分身路由放置于其他房间或楼层，仅需插上电源，在几分钟内，便可以享受一个私有、安全、高速的WiFi网络。Orbi奥秘多路由系统的安装设置也非常简单，仅需点击几下移动装置或浏览器便可完成。

头条新闻

高德地图发布AI智能公交导航

■本刊记者 Monitor

8月8日，高德地图在北京发布新一代公交出行产品——AI智能公交导航，利用高德地图的大数据及机器学习能力，为用户公交出行提供全新的智能导航出行解决方案，推动公交出行产品进入以“智能”为标志的3.0时代。



高德地图副总裁董振宁介绍产品



高德地图新代言人TFBOYS以高德三侠形象出席发布会，呼吁绿色出行

高德地图的公交数据100%由人工实采验证，覆盖全国超过331个城市，总计7.5万条、158万多公里、近百万站点的公交线路，每条线路都有超过130种线路属性。而高德每天监控的实时公交情报超过1000条，10分钟内便可更新上线最新数据，24小时内100%解决用户反馈问题并上线数据。结合实时公交、实时路况、用户行为大数据为用户规划最省时省力以及个性化的公交线路。

高德的AI智能公交导航运用了左右大脑双层机器学习能力。左脑学习出行模型，根据用户地域、距离、时长、工具等不同场景学习不同的出行决策，形成出行决策模型；而右脑学习用户的行为偏好，根据用户的定位数据、出行数据、反馈数据，来为用户提供省时、省力以及舒适性的偏好决策模型，例如优先规划换乘少、步行短的路线并推荐始发站及有空调公交车。

Parrot新增两款迷你无人机产品

近期Parrot发布了两款具有高科技感和娱乐性的迷你无人机（Minidrones）产品。Parrot Swing是业界首款固定翼垂直起降微型无人机，可从四旋翼起飞、悬停模式瞬间切换至固定翼无人机模式进行竞速或特技飞行。其飞行速度可达30km/h，在降落时会自动调至四旋翼模式。Parrot Mambo则可连接配件，通过Grabber抓取最大4g的小物件、用弹匣容量为6发的Cannon将炮弹发射到最远2m外，或用Illuminator可调节强力LED灯照亮黑暗区域。它还支持“一抛即飞”功能：只要将Mambo抛向空中，它便会瞬间感知，然后自动开启引擎并稳定悬停于空中。两款无人机均内置摄像头，可拍照并存储于内置1GB闪存中，续航时间为8～9分钟。





同时Parrot还推出了专用游戏手柄Parrot Flypad，它可为提供更远距离的蓝牙连接，对迷你无人机的操控距离达到60m，新的专属操控应用程序FreeFlight Mini通过大量改进让玩家可以在离线状态下设置Minidrones的各种飞行参数。

卡巴斯基推出免费个人安全产品

8月30日，卡巴斯基实验室宣布在中国市场推出一款保护Windows个人和家庭用户免费安全产品——卡巴斯基免费版。卡巴斯基实验室的一项调查结果显示，中国用户非常重视安全产品拦截恶意软件安装和清除受感染文件的能力，而这些正是卡巴斯基免费版的核心功能。

卡巴斯基免费版能够检测和自动拦截可疑的网页和文件，避免恶意软件下载到用户计算机。此外，还能够提示用户注意潜在危险的网站。它还包含反钓鱼技术，保护用户远离在线欺诈，尤其是假冒的网页。同时，能够实时自动更新反病毒数据库，保护用户抵御当前最新的威胁。



互联网时代引爆数据存储设备的需求

云计算的出现引发了这样的潮流——如IT、大数据和企业移动性，这些共同构建日益关联的数据生态系统，促进了数字存储需求的增长。云计算曾被视为对传统存储解决方案的威胁，但这是一种不正确的假设——云应用的增加意味着需要更多的硬盘和固态硬盘（用于构建云存储系统），为存储设备供应商带来更多机会。固态硬盘（SSD）市场已经出现大幅增长，但是传统硬盘（HDD）技术的发展势头仍不容小觑。消费者和企业需要高性能与价格实惠兼顾的产品，因此，这些解决方案之间进行无缝过渡就显得格外重要。

数据中心：公有云存储

大型企业公有云平台体现了云应用的迅速发展，并且凸显了能够使存储产品从同类产品中脱颖而出进而成为最佳解决方案的决定性因素。

全球公有云开销预计将从2011年的910亿美元增加到2016年的2070亿美元。尽管业务流程即服务（BpaaS）目前是企业云开销中的最大的一部分，但平台即服务（PaaS）、软件即服务（SaaS）和基础架构即服务（IaaS）增长速度却更快。据此推断，云计算增长潜力在于互操作性。提供多种交付模式，并且使客户能够在平台之间顺利过渡的存储供应商可以利用这种优势提供定制化产品。

Richard Villars，IDC存储系统和执行战略副总裁表示，在未来十年中，对于企业存储供应商来说，大数据将成为关键性的新市场。IDC也同样强调了公有云应用和基础设施在存储器市场中所发挥的关键作用。市场调研和分析机构概括了云存储服务供应商为了应对需求增长而应当满足的要求，包括：提供有效的信息和应用交付，减少预先投资，实现预期负荷相关的内部IT基础设施投资的最小化，降低长期归档相关的持续成本，使持续的、实时分析的大量数据成为可能。

随着云数据中心的不断发展，对于各种类型的存储设备的需求也应运而生，包括固态硬盘、15K-RPM，10K-RPM性能硬盘，以及最高容量硬盘，这些存储解决方案能够帮助部属正确的硬盘或者正确的混合配备硬盘，以满足服务级协议要求（SLA）。

固态硬盘形成一个速度更快、更高效的云，随着这些解决方案的广泛应用，需求也急速增加。希捷高级营销经理Wojtasiak表示，云计算系统所部属的数据访问速度更快，这样会有更多的数据需要保存，为希捷和它的解决方案供应商合作伙伴创造一种双赢的格局。

小型企业：私有云存储

依据TechNavio报告，如同大型企业一样，小型企业的数字存储需求也在不断增长，这样就需要更高效的解决方案。TechNavio分析员指出的另外一个和互相操作相关的关键因素是存储系统，即使是在小型企业层面，也必须增加多样化操作系统供应。

TechNavio的报告报告指出，网络存储（NAS）从本质上讲，它是一种用于满足小型企业需求的引人注目的解决方案。2011年到2015年之间，NAS市场预期的年复合增长率为51.5%。除了NAS设备具备的大量的显著特征以外，NAS技术进步也催生了高性能服务器的出现，这种服务器能够处理不断增长的客户需求。

使用NAS，小型企业能够获得超高的容量和灵活性特征。即使是?希捷商业级“1-盘位”网络存储?服务器这样的入门级网络存储解决方案，也能够支持多达20台PC和Mac工作站。这种NAS解决方案的特征为小型企业带来了云计算的优势，包括通过Web浏览器远程访问文件，轻松备份或将文件迁移到次级存储设备中。这些高性能再加上低成本优势，使得NAS理所当然地代表了小型企业的私有云存储的未来。

消费者：个人云存储

消费者群体是云存储增长的重要因素。Gartner预测，2016年前，全部消费者数字内容的36%将采用云存储。另外，全球存储容量将从2011年的329EB显著增加到2016年的4.1ZB。

Gartner还预测，家庭平均存储容量将在未来数年内显著增加，从2011年的464GB增加到2016年的3.3TB。随着拍摄设备的普及，如智能手机和平板电脑，消费者将创建更多的数字内容，从而出现更多的存储需求。Gartner预测，云存储和同步服务供应商将变得更加常见，甚至超越社交网络的容量，目前的社交网络保存了大量的数字内容。

随着消费者将本地解决方案逐渐过渡到云存储解决方案，自动同步性能将在消费者存储市场中发挥关键的作用。Gartner预计，本地解决方案市场份额将从2011年的93%下降到2016年的 64%。不过，另一份Gartner报告预测90%的互联消费级设备将具备云服务的访问特征，云连接数据的增长不仅增加了存储容量的需求，也提升了解决方案的功能。

希捷认为，即使是在公共云存储增加的情况下，个人云存储，家庭直接关联形式和网络关联形式的存储设备也将形成个人云的重要组成部分。如同小企业NAS解决方案一样，家庭NAS同样具有云连接特征，使得多TB的个人云存储成为现实。P

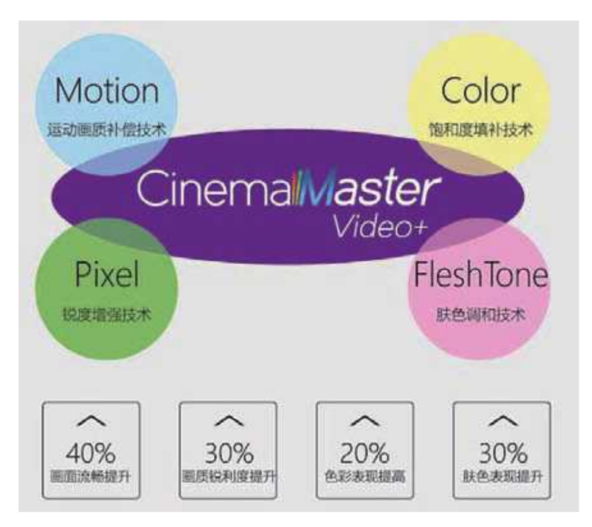
真色彩看电影
明基家用投影机色准大师W8000聚焦视觉艺术

自从进入国产影视保护月，制作精良的国产电影在影院大放异彩。不论是以画面精美程度见长的动画电影《大鱼海棠》还是故事情节紧凑的《寒战2》，都着实让走进影院的朋友们颇感惊喜！而明基色准大师旗舰款W8000家用投影机的推出，原汁原味地再现了电影色彩魅力，将导演所拍摄的大片呈现到您面前，更是为追求真实色彩的行业用户带来真正专业的产品解决方案。



电影是一门综合性艺术，而注重视觉风格更是区别普通商业电影和艺术电影的重要标准之一。斯蒂夫·尼尔曾经说过，艺术电影的倾向于强调视觉风格。其中直观的元素就是：色彩的渲染和铺成。色彩成就了一部电影的整体基调、为人物命运留下线索、渲染出生死爱的张力。而对电影迷来说，色彩更是进入电影世界的邀请函，值得反复研读。与之前推出色准大师系列W2000、W3000相承一脉，色准大师旗舰款W8000经过ISFccc、THX专业认证，也是国内少有的取得双重认证的专业家用投影机。其中，THX认证是由美国卢卡斯影业公司制定的，为家庭影院所设计技术规范以及为专业视听器材提供完整品质规格的认证体系，目前仅有4个品牌的投影机获得过THX认证。而W8000经过了400多项严格测试、长达18个月的研发，经过THX对影音器材包括投影机一套相当严格而具体的考验。它搭配六段式六倍速纯彩色轮，近乎100%符合REC.709色域标准。而熟悉电影制作发行过程的人都会知道，在电影发行后期，片方会针对高清电视、蓝光高清碟片等载体，按照REC.709色域标准进行转码。对于想要在家享受到与数字影院般的视觉效果、享受真实再现导演风格化色彩的用户而言， 拥有符合REC.709色域空间的W8000色准投影机，就是搭建私人家庭影院的第一步！

作为一款发烧级别的投影设备，明基家用投影机W8000也为影音爱好者带来堪称专业的视觉享受。它在符合REC.709色域标准的基础上，对画质进行再提升！明基W8000带来更深的黑位，50000:1超高对比度展开明暗之间的万千层次。而CinemaMaster“电影大师”视频增强技术，具备四大功能，包括：运动增强技术，通过MEMC动态插帧实现动态画面的平滑过渡；颜色增强技术，灵活调整视频色彩饱和度；像素增强技术，增加每一个像素的填充率，减少颗粒感，带来更为平滑的边缘；以及肤色还原技术，智能校正人像肤色。而其中Color Enhancer技术，让熟练掌握技术的发烧友们拥有更大灵活性地调整色彩饱和度和调整额，可以充分适应自己的观看喜好。



而考虑到需要针对不同使用环境的设计出适合的投影方案，明基W8000色准大师旗舰款配备5组可更换镜头，从广角到长焦，大大提升了安装距离的灵活性，适应不同房间，即使在狭小空间内也能提供很好的安装弹性。不仅如此，明基W8000还具备水平镜头和垂直镜头位移功能，即使投影机的安装位置已固定，用户依旧可以非常轻松地将投影机画面调整到最理想的观影位置。不仅如此，用户还可以选购WFHD无线套件，只需将发射器与影音设备相连，就能够迅速配对投影机。无需线缆连接，真正免除布线烦恼，可同时接入2路HDMI高清信号，连接多种播放设备，支持无线未经压缩的1080P全高清内容传输，并且支持3D投影，让投影机安装或摆放位置变得更灵活。

电影是一门视觉语言，精准的色彩表现让我们回归视觉艺术本身。以W8000为代表的明基色准大师系列专业家用投影机正在以Rec.709色域标准为基准，以标准化、数字化的技术，再现电影人创作意图，还原经典作品的艺术原貌，也为电影发烧友们展现电影魅力！

升级DDR4内存对电脑性能的影响 看看比DDR3快多少

随着Intel 新一代Skylake架构处理器及100系列芯片主板的普及，DDR4内存真正迈向普及之路。从DDR、DDR2到DDR3，内存的每一次更新换代都给硬件发展史划上浓墨重彩的一笔。当然，从DDR3到DDR4内存，同样不会例外。

DDR4高速内存带来新变化

1.DDR4内存2133MHz频率起步

内存最重要的性能指标：频率。内存的频率高低一定程度上决定了内存速度。在DDR3时代，2133MHz已经算是高频率，再往上很难有所突破，2400MHz、2800MHz已经是极限；而DDR4内存直接2133MHz起步，2400MHz也就是入门级频率，最高可达到4266MHz，超频之后，DDR4内存频率可以达到更高值。

2.DDR4内存容量更大，功耗更低

在容量方面，同一单位的DDR4内存拥有比DDR3多一倍的存储空间，同时DDR4能够搭载最多8个模块，也比DDR3多一倍。这样算下来，同样的空间下DDR4内存最大容量比DDR3多4倍。DDR3所需的标准电源供应是1.5V，而DDR4降至1.35V/1.2V，移动设备设计的低功耗DDR4更降至1.1V。

3.DDR4内存金手指变弯了

DDR4的金手指发生明显的改变，不再是笔直的内存条，而是弯曲的。考虑到平直的内存金手指拔插不方便的问题，DDR4将内存金手指改成中间稍突出、边缘收矮的形状。在中央的高点和两端的低点以平滑曲线过渡。

还在纠结买DDR3还是DDR4?

为了顾及市场及消费者，Intel Skylake处理器集成了内存双控制器，可同时兼容DDR3和DDR4内存，100系列主板有提供DDR3和DDR4的混搭版本，在升级100系列平台时，这就意味着大家要在DDR4和DDR3之间做出选择。



HyperX Savage DDR3内存



HyperX Savage DDR4内存

前面提到，相比于DDR3，DDR4内存拥有众多的优势，那在性能方面，两者有怎样的差异呢？接下来，我们就拿电商热销且售价差不多的HyperX Savage DDR3-2400 8GB与HyperX Savage DDR4-3000 8GB对比看看吧。

我们来看看DDR4内存比DDR3快多少，根据AIDA64测试结果，内存的读取、复制及写入性能从30499、35157.、30504MB/s飙升至46268、51215、45121MB/s，两者PK上，Savage DDR4内存凭借着技术与架构上的领先，实现对DDR3内存的全面超越，对电脑性能的影响较大。目前HyperX Savage DDR3 2400 8GB与HyperX Savage DDR4 3000 8GB在京东的差价不过30元，区区30元，换来性能大幅度提升是非常划算的。

HyperX Savage DDR4内存：新100系平台宠儿

不仅是性能方面DDR4的优势明显，还带来更大的容量潜力、更大的后期升级弹性，且经历了多次价格跳水后，DDR4内存已经成为了我们推荐装机的首选。像HyperX Savage DDR4内存就专门为Intel最新发布的第六代Skylake酷睿i3、i5和i7处理器，以及发烧级Haswell-E系列处理器设计，支持X99、Z170、H110、H170和B150芯片组，提供多种容量及规格选择。

HyperX Savage DDR4内存最低频率为2133MHz，工作电压为1.2V；最高频率为3000MHz，工作电压为1.35V，中间还有2400MHz、2666MHz和2800MHz三种频率。另外，最低容量为4GB单条，最大可提供到64GB。

另外，HyperX Savage DDR4内存支持英特尔最新的XMP2.0技术，通过预写入的超频参数，用户只需要在BIOS中进行简单设置，无需繁琐的手动调压和调参，即可获得高达3000MHz的超高频率和CL15的低延迟，可以大大提高视频编辑、3D 渲染、游戏以及 AI 处理的速度。Savage DDR4内存拥有更高的频率，更低的延迟，更全面的容量规格以及对XMP 2.0的支持，在性能和后期升级潜力都优胜于DDR3内存。对于想要省心、省力的组装一台全新的100系列高端PC的用户来说，HyperX Savage DDR4绝对是你的菜。P

技嘉主板助力街头篮球总决赛，见证加冕时刻!

集结全国数万名选手，近千支队伍，覆盖全国12大核心城市。历经 5个月时长，万里挑一的28支顶尖战队汇聚上海，共同争夺2016《街头篮球》全国超级联赛总冠军戒指。8月21日，在上海智力产业园，迎来了近千名粉丝观众，电竞场馆人气爆满，座无虚席， 3V3八强队伍以及2V2四强队伍在总决赛的精彩表现也引爆了现场玩家的热情。经过两天艰苦对决，红队导师成功卫冕3V3项目冠军，而豪神所在的西安队则夺得了2V2项目冠军。除了刺激的比赛，技嘉作为赛事合作伙伴，还在现场准备了微信“摇一摇”抽奖活动，吸引了大批玩家参与，并当场派送包括技嘉主板在内的丰富礼品，幸运粉丝也不虚此行。



今年《街头篮球》总决赛充满悬念，总冠军之争更让人热血沸腾，电竞魅力丝毫不输传统体育项目。在8进4比赛中，南京、成都、天津以及红色导师战队幸运进入四强，在半决赛，红导与南京的宿敌之战，最终年轻的南京队在领先一局的情况下被连扳3局，再遭逆转，红导也顺利进入冠亚军争夺站。而另外一场比赛由天津对战成都，天津队以3:2的比分惊险挺进总决赛。

3V3总决赛双方前两局各胜一局，随后红导依靠犀利的防守又赢下一局。在红导的胜赛局中，红导一度落后，顽强的紧追比分将比赛拖入了加时，“绝对值”投进致命三分，“LX”成功防下了对方的最后一次进攻，成功卫冕全国超级联赛总冠军。而在2V2总决赛由西安队对垒哈尔滨队，由豪神领衔的西安队，在落后一局的情况下连扳3局，拿下2V2总冠军戒指。

技嘉科技作为本次赛事的指定合作伙伴，为电竞选手亲力打造了稳定、高效、优质的赛事平台。同时技嘉也是国内较早关注电竞产业的硬件厂商，旗下产品也始终走在电竞硬件发展的最前沿，通过投身电竞市场，保持与各大游戏厂商的密切合作，并积极参与国内外各大电竞赛事的组织推广，促进国内电竞事业的健康成长。近期由技嘉主板携手京东共同打造的“技嘉·京东杯GTL2016”也正在火热进行，在这里也能看到技嘉作为一家硬件企业参与电竞赛会所做出的努力和坚持。

技嘉主板鼎立支持街头篮球全国超级联赛，并成为赛事唯一指定主板，为玩家提供高效稳定的硬件支持。走在电竞第一线，从实战中总结产品设计经验，为技嘉主板带来更多适合游戏玩家的设计元素。下面针对《街头篮球》玩家着重推荐几款技嘉出品的B150芯片组主板。

技嘉G1.Sniper B7魔音主板应该是B150系列的明星产品了，7相供电设计辅以全固态电容和定制雷电电感，对非超频玩家来说，完全够用了。存储接口方面，配备了一个M.2高速插槽，另设置了一个M.2 WiFi接口，可安置无线网卡。扩展插槽部分，支持双路AMD CrossFire显卡交火，搭建中高端游戏平台毫无压力。其次豪华的魔音系统和全新升级的灯效与游戏网络，可为玩家带来更好的视听体验。作为一款做工扎实，接口齐全的全能B150主板，非常适合主流DIY玩家。

技嘉与《街头篮球》联合打造的B150-HD3彩盒定制主板，采用了标准ATX大板设计，配备了拥有32 Gb/s高速带宽M.2 SSD插槽，支持双路CF多卡交火，四根双通道DDR4内存插槽最高支持到64GB，板载高品质音频电容以及独立音频区设计的音效处理模块，3组高清显示输出接口，LED呼吸灯带。定位清晰，非常适合搭建主流游戏平台。



如果是小机箱玩家，技嘉B150M-DS3H也是不错的选择。新一代B150主板较B85提升明显，B150M-DS3H采用M-ATX板型设计，支持原生M.2高速SSD插槽，高达32 Gb/s的高速数据带宽。新一代SATA-E接口则支持16 Gb/s带宽。同时主板也采用了技嘉标配的独立音频区块设计，高品质音频专用电容以及独立音频区块LED隔离线使主板音效更为纯净。此外，通过板载的3组高清数字显示接口，能让用户享受到真正的数字高清显示，最高支持到4K分辨率。

Parrot首推固定翼无人机，体验沉浸式飞行

谁不曾有过当飞行员的梦想？想象自己置身于飞机驾驶舱，推动油门、加速起飞，然后感受一幕幕壮丽景色消逝而去？今天，Parrot让所有人的梦想成真，宣布推出全球首款易于操控且可实现完全沉浸式飞行体验的固定翼无人机Parrot Disco。



Parrot Disco无需任何飞行经验便可掌控。它能自动起飞、自动着陆，且配备强大的自动驾驶功能以协助飞行操控。例如，当遥控器的操纵杆倾向右侧时，Parrot Disco固定翼无人机便会向同一方向倾斜飞行，与此同时，其自动驾驶功能将轻微倾斜机翼并提升马达转速。

Parrot Disco带来的沉浸式飞行非常直观且易于操控。Parrot研发的第一视角（FPV）头戴装置——Parrot Cockpitglasses可通过实时传输Disco全高清前置摄像头捕捉的飞行画面，将玩家置于飞行动作的中心位置。

借助全新紧凑型遥控装置Parrot Skycontroller2，Parrot Disco能够进行超精准飞行。航模爱好者也可以通过连接一个模块1，使用自己的遥控器在全手动模式下操控Parrot固定翼无人机。

即便玩家没有任何技术知识，Parrot Disco具备的独特设计和卓越性能都能让你享受到沉浸式飞行体验，并使用固定翼无人机内置的32 GB闪存存储高清航拍照片。

Parrot Disco：轻盈、紧凑、高性能

●独特的气动外形设计



Parrot Disco固定翼无人机结构紧凑（58厘米 x 115厘米），采用EPP材料（发泡聚丙烯）制造并使用碳管强化机身，从而实现了既轻量（750克）又坚固的设计。

Parrot Disco的机翼采用独有的气动翼型设计，这种特殊设计可降低拉力并提高升力，从而提升了飞行速度和稳定性。其两翼末端均加入翼尖小翼(垂直上钩部分)及可活动副翼，与客机一样位于机翼后缘，起辅助转向作用。

●性能出众，带给您独特的飞行体验

Parrot Disco展示出卓越的飞行性能。它由一个无刷马达和可折叠双叶螺旋桨提供强大动力，最高速度可达80公里/小时，且可承受40公里/小时的风力。其锂聚合物电池更可支持长达45分钟的飞行时间，让这种独特的飞行体验更臻完美。

Parrot Disco：卓越性能和辅助驾驶功能



Parrot Disco具备先进的自动驾驶功能和超强的计算能力：ParrotC.H.U.C.K（Control Hub & Universal Computer for Kit）能处理Disco大量传感器提供的信息，从而确保安全飞行。

●自动起飞和着陆

放飞这款固定翼无人机，玩家只需简单按下位于Disco机鼻上方的按钮，然后按下Parrot Skycontroller 2遥控器上的‘起飞/着陆’按键，最后只要像扔飞盘一样将Disco扔向空中即可起飞。起飞后，Parrot Disco会自动上升至离地50米的高空盘旋，等待玩家的下一步指令。

着陆时，玩家需先按下遥控器上的“起飞/着陆”按键，Parrot Disco将随即倾斜襟翼并下降至离地6米(19英尺)的高度。此时，无人机将接收到来自高度计、超声波传感器及垂直摄像头的多方信息，随后无人机马达将提供反向推力进行减速以确保无人机平稳俯身着陆。

●辅助驾驶

Parrot Disco的卓越稳定性得益于针对ParrotC.H.U.C.K.研发的算法。该算法可调整无人机的全程飞行参数，即便玩家做出惊险飞行操作，也能彻底防止无人机发生失速事故。

Disco采用航空工业中普遍使用的皮托管，可通过机载计算机系统显示空速测量信息，这对于实时调整无人机马达输出，准确掌控无人机的升力至关重要。再结合其惯性导航系统(加速计、陀螺仪、磁力计及高度计)和GNSS模块(GPS+GLONASS)，Disco便可自主控制其飞行方向、高度和速度，从而简化操控。为保障飞行的最佳安全

性，FreeFlight Pro App还设有‘自动返航’和‘地理围栏’功能，Parrot Disco只需通过其GPS系统便能精确地自动返回起飞位置上方。

●手动模式

Parrot Disco可全方面满足航模爱好者的需求，且兼容大多数遥控装置。玩家只需通过ParrotC.H.U.C.K连接遥控发射器(未提供)，然后在全手动模式下施展高超技能操控Parrot固定翼无人机进行各种特技飞行！

Parrot Cockpitglasses：连接智能手机畅享沉浸式飞行体验！



Parrot专门打造了一款FPV头戴装置Parrot Cockpitglasses2用以实现最惊心动魄的超凡沉浸式飞行体验。

玩家只需直接插入智能手机，Disco的1400万像素全高清前置摄像头便会通过手机屏幕实时传输捕捉到的流媒体画面。

Disco高清广角镜头拍摄的无失真超稳定图像将令玩家尽享完全沉浸式极致感官体验。

玩家还可以根据雷达和遥测数据显示跟踪Disco的飞行路线，宛如置身无人机驾驶舱操作控制器。

Parrot Skycontroller 2：带来高精准操控体验！



Parrot Disco配备一款全新超小型Wi-Fi MIMO遥控器Parrot Skycontroller 2，理论控制距离约为2公里。

Parrot Skycontroller 2采用全新设计，融合了普通游戏手柄和遥控器的特点，轻便（750克）、紧凑且易于操控。

Parrot Skycontroller 2的两根操纵杆可单个独立移动，灵活操控无人机进行精准飞行并控制无人机的油门、方向、高度……其“直接接入”和“触发”可定制按钮让玩家能够体验Parrot固定翼无人机和Parrot Cockpitglasses的更多丰富功能和设置选项，其中包括“直观视图”功能：玩家配戴ParrotFPV头戴装置时可通过智能手机的摄像头直接观看无人机飞行。

Parrot Skycontroller 2还可通过全新FreeFlight Pro App连接至iOS或安卓智能手机或平板电脑，从而为玩家提供无缝视频传输并方便他们完善Parrot Disco的各项设置（例如：地理围栏或飞行限高/限距；将录制的视频存储至机上配置的32GB闪存中……）。

FreeFlight Pro：Parrot Superdrones专属操控应用程序

FreeFlight Pro App可通过AppStore和安卓市场、360手机助手等安卓软件商店免费下载。

玩家可通过FreeFlight Pro App超直观界面设定适于个人操控水平的指令和飞行参数，包括速度、限高或限距、Wi-Fi连接管理、图像/视频参数、通过iOS或安卓智能手机或平板电脑实时观看Parrot Disco捕捉的视频片段等。

玩家还可通过FreeFlight Pro App免费使用内置的Parrot云服务，用于存储每次飞行的相关数据，并可对Parrot Skycontroller 2进行相应配置以定制个性化指令。

玩家还可在应用内下载使用‘Flight Plan’功能(内购选项)，从而轻松创造自主飞行计划。

安全飞行须知！

飞行专家和新手在操控娱乐型无人机时均需秉持负责的态度，严格遵守当地适用法律法规。

为了能够更好地体验Parrot Disco，Parrot建议玩家遵守以下规则：

- 确保Parrot Disco始终在视野之内；
- 未经同意，不得靠近他人或对其拍摄；
- 务必尊重他人隐私；
- 不得超过您所在国家规定的允许飞行高度；
- 不得在机场、军事基地、园区等敏感区域飞行；
- 不得飞越人口密集地区和城市；
- 不得在雨、雪、雾、强风天气下及夜间飞行；
- 不得飞越车站、铁路线及高速公路。

Parrot建议您认真研读本地法律法规。



在此可观看Parrot Disco视频
http://v.qq.com/x/page/t0323ddyemz.html
更多信息，敬请访问www.parrot.com
关于派诺特：派诺特于1994年由Henri Seydoux创办，致力于创造、研发并销售面向消费者及专业人士的高科技无线产品。

Symantec

赛门铁克揭示潜在安全威胁
《精灵宝可梦Go》玩家或将成为下一个网络攻击对象

互联网时代，用户手头的设备越来越多，除了台式电脑和笔记本，二合一笔记本设备、平板电脑等都已经不再稀奇。这些设备屏幕尺寸各有不同、对触控的支持不同，甚至设备的配置也不尽相同。对于习惯了在电脑上通过Office办公的用户可能会有这样的感觉：小尺寸屏幕或者是触控屏幕设备上的办公软件，如果没有进行针对性的优化，使用起来在各方面都受到不小的限制，影响办公效率。

Pokémon GO在全球引发了一场抓捕小精灵的热潮，尽管只在部分地区发布，但这款游戏却在不到一周的时间内获得了超过百万次的安装量。Pokémon GO的火爆现象同时也吸引了网络罪犯的注意。赛门铁克安全团队已经发现了针对该游戏的社交媒体骗局和木马版本。不仅如此，由于官方版本要求用户开放相关权限，隐私和数据安全问题也受到了公众的关注。在奋力抓捕口袋妖怪的同时，赛门铁克安全团队希望提示玩家注意以下网络威胁，保护设备和自身安全。

●免费PokeCoin骗局

在Pokémon GO中，玩家可以在应用内购买被称为PokeCoin的虚拟货币，并用来购买游戏中的道具，例如引诱口袋妖怪的熏香，或孵化稀有口袋妖怪的蛋。一些玩家希望绕过应用内的购买机制，尝试在网络上搜索打折或免费的PokeCoin。不幸的是，网络诈骗罪犯已经盯上这样的玩家。如果玩家搜索“Pokemon Go免费币生成器”，就会找到典型的调查骗局的链接。诈骗罪犯主要通过在社交媒体网站上发帖，或者发布所谓的能够证明PokeCoin黑客工具有效的视频来实施诈骗。

在进入诈骗网站后，用户会被要求提供他们的Pokémon GO用户名和希望获得的游戏币数量。到目前为止，我们尚未发现要求用户提供Pokémon GO密码的骗局。虽然一些诈骗网站声称具有更多功能，但一般情况下，网站会在播放一段视频后要求用户进行“身份验证”。这个验证流程会要求用户填写调查表、安装应用或注册服务。但现实是，即便用户按照说明进行操作，也得不到免费的PokeCoin。而诈骗分子会因为用户点击参与的加盟联网计划而获利。根据诈骗短网址的统计显示，每个这样的链接都被上千个用户点击过。

有些骗局要求用户在社交媒体上（Twitter或Facebook）手动分享信息来获取免费的PokeCoin。需要了解的是，无论用户分享多少次，他们都不会收到任何免费的PokeCoin。赛门铁克安全团队已经在社交媒体网站上发现了数百条这类包含各种网址的消息。赛门铁克在2016年互联网安全威胁报告中指出，在2015年，类似的手动分享骗局在所有社交媒体诈骗事件中占比76%。

●发现Pokémon GO木马版本应用

在Pokémon GO发布首周，该应用只在美国、澳大利亚和新西兰上市。由于没有正式登陆大多数地区和国家，这促使Android设备或越狱版iPhone用户寻找非官方渠道来下载该游戏。网络罪犯也抓住了用户的心理和需求，针对Android设备创建了木马版本。赛门铁克已经发现，恶意软件开发者将远程访问木马（Android.Sandorat）伪装成Pokémon GO应用，发布在多个下载网站和游戏论坛。当安装木马版本后，虽然玩家看到的是Pokémon GO的开始界面，并看起来没有异样，但是攻击者已经获得了用户手机的完全访问权限。

●访问权限和隐私风险

不久前，安全人员意识到游戏制造商Niantic要求用户给予各种权限，包括完全访问用户的Google账户，这让Niantic在安全问题方面成为众矢之的。Niantic公司表示，游戏只会访问用户的基本账户信息，并随后发布了仅要求少数权限的应用更新版本。即使在更新后，Pokémon GO仍然会生成大量的数据，例如位置信息和用户移动模式等。不仅如此，当用户使用Pokémon GO Plus配套蓝牙LE可穿戴设备时，被收集的用户数据可能会进一步增加。赛门铁克安全团队的研究发现，部分蓝牙LE设备会出现被跟踪或泄露数据的风险。

为了更轻松更安全地享受游戏带来的乐趣，赛门铁克提醒用户采取以下建议：

不要从非官方市场下载Pokémon GO，网络攻击者通常使用这些站点将恶意软件伪装成合法应用；安装更新版Pokémon GO，更新后的Pokemon Go不会请求完全访问Google账户；远离游戏作弊工具，这类工具很有可能具有欺诈性或包含恶意软件；及时更新智能手机的固件，防止漏洞被利用；为Pokémon GO账户设置安全性强的唯一密码；密切注意应用所请求的权限；安装一款合适的移动安全应用，比如诺顿，保护设备和数据安全。

在复杂多变的网络空间中，我们将会时常面临各种未知的网络威胁，但这不意味着用户应该远离新的科技和新鲜事物。当用户了解所可能面临的风险并拥有一定的防范意识，那么GO，抓捕更多口袋妖怪吧。P

卡巴斯基
旅行途中用户呈现高风险在线行为

卡巴斯基实验室最新的研究显示，消费者在国外旅行时会放松警惕，让自己和自己的数据面临风险。研究强调了一些会给消费者造成威胁的旅行习惯，从饮酒，到使用具有风险的Wi-FI连接，还有将自己的智能手机教给陌生人使用等等。接受调查的用户中，有五分之二（42%）承认自己在度假时连接互联网所采取的安全措施同进行商务旅行时相比，要差不少。



在一项由来自全球11,850名用户参加的调查中，卡巴斯基实验室发现用户在旅行中非常急于连接互联网，而且对数据安全采取随意的态度，还可能会做出一些高风险行为，从而让自己面临较高的遭遇网络攻击的风险。

调查显示，很多用户在国外旅行时，对于自己的联网设备的安全并不在意。四分之一的用户（28%）会将这些设备随手放置而无人看管（例如放在桌子上或会议室中），五分之一（19%）的用户会将这些设备教给酒店服务生保管，而在美国用户中，上述两件事都会做的用户更是占到了五分之二。拍照也会导致风险行为的出现，18%的用户，25岁以下的用户中的四分之一，在国外时会选择将智能手机教给陌生人为自己拍照。

报告显示，当我们在“假期模式”下时，我们的行为通常会很随意而且危险。很多人表示自己在国外旅行时，很可能会同不认识的人交流（18%），或者发送“色情短信”（6%）。调查还发现，当在国外时，15%的人会增加饮酒量，会这样做的英国人比例更是高达29%。

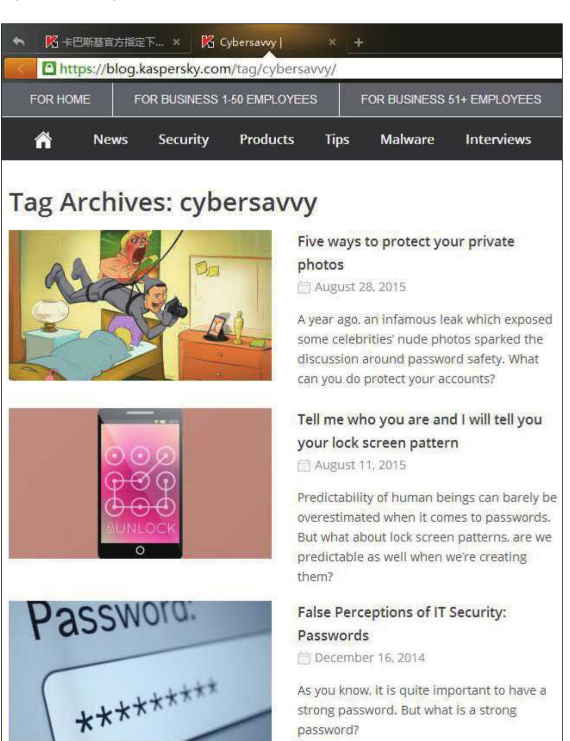
很多人在国外连接互联网时，并不会考虑如何进行连接，是否有人在“窃听”我们。大多数用户（82%）会随时使用不安全的公共Wi-Fi，例如在机场、酒店或咖啡厅。事实上，很多用户都形成了习惯，28%的用户在国外时比在国内更倾向于使用公共Wi-Fi，18%的用户不会采取特殊安全措施保证自己的在线安全。

三分之一（33%）的用户承认会使用个人设备连接国外Wi-Fi，访问包含敏感内容的网站。此外，几乎有近一半的用户在国外会访问在线银行网站（48%）和购物网站（46%）。更令人担忧的是，三分之一（35%）的用户表示自己会在国外的公共场所接听和拨打涉及机密数据的电话，因为他们认为由于存在语言障碍，所以放松了保护数据安全的警惕性。

这类行为会导致消费者在国外遭遇网络攻击，而且五分之一的受害用户根本不知道自己是如何被攻击的。

卡巴斯基实验室个人版产品管理总监Elena Kharchenko说：“当你在度假时，很自然地想要放松。但是，我们在连接互联网时，经常会完全放松下来，这时候我们的判断力似乎也完全降低了。那我们是否还应该连接互联网？在社交媒体上发布内容呢？当然可以，但我们建议用户在国外旅行时一定要采取额外的安全预防措施。确保了解网络安全常识，采取必要的措施保护自己和自己数据的安全。”

当远离安全的家庭网络时，用户应当使用可靠的IT安全解决方案，同时使用VPN访问互联网，确保在旅行途中保护自身安全。想要了解更多关于如何保护自己在线安全的建议，请点击：https://blog.kaspersky.com/tag/cybersavvy。P



Seaboard键盘开启音乐创作新时代

为启迪音乐制作者，伦敦初创公司ROLI发明了一种新的弹奏方式：一款可以连接音乐创作者圈子的键盘。Roli创始人兼首席执行官Roland Lamb介绍说，他希望借此可以让所有人都有进行音乐创作的机会和能力。



本文作者Scott Billings，资深编辑、作家，曾就职于《华尔街日报》、CNBC和The Street

无论是否在童年时期枯燥的学习过五线谱，或者是否在祖传的电风琴上胡乱的弹奏过几个音符，每个人都应该享有创作音乐的自由。这其实就是Seaboard的设计理念之一——用一种全新的乐器形式来改变音乐创作产业。Roli是一家做数字键盘的伦敦公司，其数字键盘由伟创力生产制造。这家公司的创始人兼首席执行官Roland Lamb曾攻读哲学专业，他认为："这重新构想并且重新发明定义了新的钢琴键盘，突破了传统人们脑海中的钢琴键盘。"



这种乐器是一块哑光黑色平板，上面有一长排均匀分布的波浪

Seaboard的外观和手感都和普遍使用的键盘大不相同。与钢琴不同，这种乐器是一块哑光黑色平板，上面有一长排均匀分布的波浪形状，海浪的轻波。Lamb说："我们摒弃了黑白琴键，代之以所谓的'海浪型琴键'。"这种改造让它看起来像是隐形战斗机的控制板。

通过使用Seaboard，你不需要音乐大师的功力就能开启一段音乐旅程。你可以在Seaboard上像弹钢琴那样按下按键，也可以像拨弄琴弦那样挥舞手指，让键盘发出滑音或颤音。手指在按键上滑动，就可以像踏板吉他那样拉长音调。也可以把它想像成泰勒明电子琴（theremin）的更炫酷升级版本。

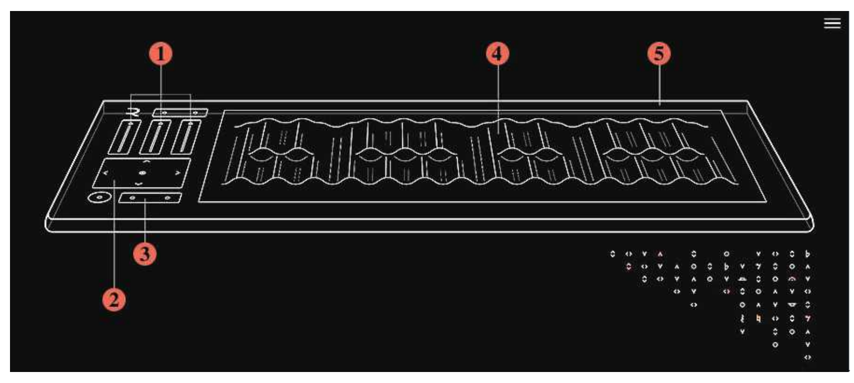
Seaboard也可以复制其他乐器的声音，包括铜管乐器、打击乐器以及电音或者合成音。Lamb说："每一门乐器都有不同的动态音乐语言。有些乐器偏向于打击型语言，有些需要拨动，还有的则需要正确的呼吸，需要渐强音。"Lamb介绍，Seaboard可以匹配其他乐器的动态音乐语言，因为它拥有令人印象深刻的互动能力。"钢琴只有一种按键方式，Seaboard却拥有五种：敲击，按压、挑拨以及两种滑动方式换句话说，Seaboard的目的不仅在于复制声音，还在于改变音乐演奏的方式。"在钢琴史上，大多数人都按照既定方式弹奏钢琴，即按动琴键。由于Seaboard采用统一的持续性界面，因此它拥有以上所有控制方式。"这就为音乐家提供了更多试验空间——以及精彩创意。

"尽管它看起来很像键盘，可能了解一点乐理和钢琴弹奏技巧会有所帮助，不过我并不认为只有成为钢琴神童才能玩转它，"一位Amazon评论家这样写道。他给这种乐器的经济适用版本?Seaboard Rise以五分的评级。"以前从没有过这样的东西，所以没什么可以作为参考。也就是说……它为音乐创作制定了有趣的新标准。"

Rise的出现令音乐界印象深刻，认为它虽然处在刚刚发展的阶段，但它极有可能代表着键盘乐器未来的发展方向。正如音乐科技杂志?Sound on Sound?所言，"它以其他电子乐器难以企及的方式扩展了（甚至可以说突破了）音乐的概念。"

对于有着更大规模的Seaboard Grand，我们也能看到很多正面评价。CNN称其为"未来的钢琴"《华尔街日报》?则声称，"它引领人类以更直观的方式感受数字技术，不仅仅通过演奏乐器，还通过这种触控技术实现互动。"

使用Seaboard创作音乐的关键是试验和创意。Lamb介绍说："人们可以用Seaboard进行各种各样的创作。Seaboard的设计理念就是给用户提供一个乐器的



Seaboard Rise是Roli推出的一款新产品，有25键、49键两个版本。不管是专业音乐人还是业余爱好者都可以用Rise进行创作。Rise可以被当做是一个小型的移动型音乐工作室。①使用Rise的触控推杆进行敲击、按压、挑拨以及两种滑动模式可以创作出不同的声音效果；②Rise的XY轴触控面板有着图表式的外观，可以对声音进行更加细微的调整；③八度推移的功能可以使音乐玩家快速调整不同的音高。④Rise拥有硅胶海浪式键盘，可以让用户更加容易演奏出一大长串的滑音。⑤Rise使用了先进的触控技术。在键盘下装有触控板，能够识别不同的手势，创造出不同的音符

功能，让人们进行天马行空的创作，让无限的音乐可能流动指尖。这是一项非常具有革命意思的突破性技术。”

这种可以改变音乐创作方式的前景已经引起了投资者的浓厚兴趣。2014年，Roli获得了以伦敦风投公司Balderton Capital 为主导的1280万美元投资。投资者还包括社交游戏开发商Wooga和音乐流服务公司Mog，后者于2012年被苹果公司收购。其他投资者包括Pinterest和Shopify的投资方FirstMark Capital公司，投资Sonos与SoundCloud的Index Ventures，以及提供战略资助的Universal Music公司。这笔投资组合被认为是音乐硬件公司有史以来最大规模的投资之一。



伟创力消费类技术事业部总裁Mike Dennison表示：“当我对[Roli]的愿景和未来发展方向了解的越深入，我就越意识到它和伟创力简直是天生一对。在我看来，智能和互联并不仅仅意味着与云相连。它还意味着你能否深入消费者，与他们的音乐创作能力相连。在音乐的世界里，Roli即将以非同寻常的方式颠覆市场。Seaboard与3D打印相似——你可以把3D打印机带回家中，如果有人心血来潮要打印个珠宝或其它配件，那么不需要进行大规模生产也能做到。”

不过，音乐界的改革显然是一种复杂的挑战。Seaboard拥有前所未有的互动性与实用性，不过为了真正实现其音乐创作功能，它必须得到著名音乐人和音乐社区的支持，让他们通过实际使用Seaboard创作出主流音乐。

Roli的网站满是来自音乐界的赞誉——洛杉矶Atlantic Records工作室经理Reut Feldman和皇家音乐学院（Royal College of Music）电影作曲大师项目负责人Vasco Hexel都对它不吝赞美之辞。这些人士和其他音乐大咖都认为，Seaboard将突破音乐界的传统，打开创意大门。

Roli即将以非同寻常的方式颠覆市场。Seaboard与3D打印相似——你可以把3D打印机带回家中，如果有人心血来潮要打印个珠宝或其它配件，那么不需要进行大规模生产也能做到。”Roli还希望将Seaboard推广至学生群体。公司向各类院校提供Seaboard折扣以及课程资料、在线支持和培训，帮助Seaboard打开教育类市场。其合作伙伴包括伦敦艾比路市政厅音乐及戏剧学院（Institute and Guildhall School of Music and Drama），波士顿伯克里音乐学院（Berklee College of Music），以及一所费城的高中——一所举办了首场Seaboard音乐会的中央雄鹿高中西校（Central Bucks High School West）。

Roli在音乐界也获得了很多的支持，包括获得格莱美奖的歌手Meghan Trainor和获得奥斯卡奖的作曲家Hans Zimmer，Zimmer自Grand推出以来就成为Seaboard粉丝，称其为“具有真正表现力的全新数字乐器”。

公司称，Stevie Wonder和Will.i.am也于最近演示了Seaboard。

知名音乐家对Seaboard的支持将为这种乐器招徕更多新客户。公司在美国和欧洲建立了艺术家推广团队，以向不同音乐类别和有着不同音乐背景的音乐家推介Seaboard。

Seaboard的两种型号Rise和Grand通过15个国家的约200多家零售商店出售。

伟创力公司的Dennison介绍说：“Seaboard正在通过两种方式走入人们的音乐创作生活。一种是通过音乐界，，另一种则是通过电子消费者。人们将看到，即便是6岁孩童，也能使用Seaboard演奏并且创作乐章。Seaboard将为您带来真正美妙的音乐体验。就好像突然之间，Seaboard变成了一座通向音乐世界的桥梁。即

便不是音乐界，没有工作室，也能创作出自己的音乐乐章。”

Roli希望可以通过人们熟悉的键盘形式（虽然是经过重新设计的键盘）帮助各界文化名人快速了解如何使用Seaboard，使他们看到实物背后的高科技带来的无限可能。

获得格莱美提名的音乐家、制作人Moby说：“从广义上来说，你使用的技术总是好于你没有使用的技术。”

Moby虽以高科技音乐而闻名，但伴他成长的却是传统乐器——吉他和钢琴。 他曾尝试过多种录制和演奏工具，还使用过许多录制与制作软件。他表示还没有见过或弹奏过Seaboard，但Seaboard让他回忆起了使用音乐公司Pioneer公司CDJ产品的体验。与Seaboard一样，20世纪90年代问世的CDJ是一种采用熟悉外形的全新乐器。DJ可以使用它进行CD混音（当时的CD还是一种新事物)，与黑胶唱片的混音方式相同。CDJ的界面是一张碟片，DJ可以像使用碟片那样转动它。

Moby说：“人类的大脑会认为自己在转动真正的CD，但实际上不是。你是在播放来自CD的信息——它实际上是一部RAM缓存器。它是一种全新的技术，但是我们所有人都能立即上手使用。那时候我们人手一部。”

有意思的是，最新的CDJ完全不播放CD——所有音乐都是数字格式，但是你仍然通过滑动碟片来播放乐曲和进行混音。Moby说：“当新产品以熟悉的形式作为外衣，用户就会爱上它，这是一种巴甫洛夫反应。接下来用户就会接受它的新奇之处，因为他们的大脑认为它既熟悉且安全。”



出于以上原因和一些其他原因，Roli的Seaboard仍然在采取键盘的操作方式，以吸引传统乐器的用户来体验它。如果不与用户熟悉的产品联系起来，用户就很难接受一款新产品。Moby还回忆起不久前尝试过的另一种音乐制作平台——Ableton Live。这种音乐制作软件的界面与之前的产品类似，工作方式却完全不同。“可以说我遇到了来自神经感官方面的阻碍。多年来我一直以一种熟悉的方式制作音乐，现在我感觉到手指的突触块让我在使用Ableton Live觉得非常不舒服。就好像你要了一份意大利面条，吃进嘴里的却是胡桃的味道。”

Roli已经将“接受度”编入了Seaboard的DNA。例如，公司收购了大型音乐平台。其中最大一笔交易是2014年购买的Juce（发音如“juice”），这是一种C++跨平台框架，M-Audio、Pioneer和Korg等著名音频公司都在使用它。通过这项收购，Roli得以扩展Seaboard与现有第三方软件的兼容性，将Juce开发为创造新一代音乐界面及其他界面的领先框架。

接下来的一年，Roli又收购了一款音乐软件程序Blend.io。允许音乐家跨越地域界限开展共同创作，以帮助Seaboard用户进行更好地合作。

就像Seaboard一样，键盘背后的故事也不像黑与白那么简单。这种乐器象征着创作者和艺术与技术之间的关系。

Lamb来自新汉普郡（New Hampshire），18岁时，他是一位崭露头角的爵士钢琴家，这一年他决定前往日本一家寺院修习禅宗佛教。此后，他进入哈佛大学学习比较哲学，研究使用古汉语和梵文创作的哲学著作。毕业时他获得了最高荣誉。Lamb随后迁往伦敦，在皇家艺术学院获得设计学位，从此与哲学分手，一头扎入持续一生的兴趣领域——设计。

Lamb说：“我想做一些有科技含量，能够真正触动我内心的事。所以我开始考虑音乐——当我坐在钢琴边，我希望拥有更多表现力，更多控制层次，更多可能。 我还想要更感性的东西，能够用上我自己的音乐记忆的东西。?

然后我就有了这个念头。没有按键，只有像海浪一样的表面。当这个念头出现时，我迫不及待想将它付诸于实践。确实，我发现我自己爱上了这种演奏方式。

对于这个想法，我没有听到任何人唱反调。”

第一款Seaboard型号Seaboard Grand于2014年初问世。它服务的对象是了解数字音频工作原理的专业音乐家和制作人。

Lamb解释说：“对于音乐家和键盘演奏者，Seaboard已经是一种革命性的设备。它所具有的现金功能仍然值得我们去探索。我们还处在为新用户开发功能的最初阶段。”

现在的目标是使Seaboard服务于业余音乐人。Lamb认为去年Rise的上市是梦想成真的第一步。对于Lamb而言，Rise在价格和操作简便性两方面做出了巨大的改进。。

在去年十二月，Roli又推出了一款免费的智能手机与平板电脑应用Noise，，帮助用户尝试Seaboard虚拟版本，以具体了解Seaboard的功能。Lamb说：“Noise刚出来的时候面向的是对新技术感兴趣的早期用户，但是当版本二或三出来时，所有人都想要一部，因为所有人都认为这就是未来。”

Lamb认为Seaboard将经历与传统乐器类似的发展



历程，只是发展速度会更快。正如他所说：“想想小提琴和钢琴，它们在几百年里不断地发展和改进。我们也想继续这个过程。”

这个过程从创造新乐器开始。

Lamb说：“我们的重点是重新设计硬件。通过使用Seaboard,人们可以比之前更便捷的完成音乐创作。因为之前的音乐创作和制作需要使用不同的设备和控制器，这是很麻烦很难以实现的。”

Seaboard将多种原本互相独立的功能集合在一起。Lamb认为，这种多合一的策略与iPhone整合手机、相机和计算器等多种设备功能的做法如出一辙。

Roli还为这种乐器开发出了主要软件。

Lamb说：“我们必须开发自己的音频软件，它能够接受所有高分辨率数据，然后用这些数据来完成非同寻常的工作。”

软件包括多种核心应用，很像苹果公司为自己的产品开发的应用。

Lamb介绍：“为了提供具有革命性意义的新体验，你必须有革命性的硬件和出色的核心应用组合。”Seaboard的声音引擎Equator就是这样的应用之一，它帮助用户充分利用这种乐器的功能。

与苹果一样，Roli也允许Seaboard使用第三方应用和兼容软件。整个套件——乐器、软件与应用，取得了良好反响。



音乐家：英国Swindon乐队Polar Front成员Sophie-Rose Goldsworthy

伦敦记者James Vincent为在线新闻网站The Verge试用Seaboard后，他报道称这种新奇的键盘需要花费一点力气才能掌握。他写道，“Seaboard看起来很直观，但是并不意味着它可以直接上手。我花了大概一个小时弹奏和聆听Grand与Rise，体验之后，我觉得自己只只掌握了皮毛。”

在这篇报道中，Lamb强调称，虽然这种键盘配备用户说明书，他还是希望用户自己摸索。他对Vincent说：“你不需要了解控制机制，只要边弹边学就可以了。”

对于那些认为Seaboard很难弹奏的人，Lamb建议他们站在历史视角看待问题。他告诉The Verge：“在攻读博士学位、研究课题的时候，我阅读了关于早期钢琴的早期评论。”他所说的钢琴是1700年左右问世的现代钢琴的鼻祖。“那时候人们说的都是，‘太难弹了。没人用过这东西。真是什么用都没有。没办法控制它。’现在人们又对Seaboard说着同样的话，我认为这只是时间问题。”

正如在一次发布于YouTube的Roli演示活动中，著名电子音乐家BT表示，“它展示了在键盘技术方面令人激动不已的创新。它是钢琴和早期钢琴向前迈出的一大步，也是手工键盘的最新突破。”

Lamb坚持将这种创新进行到底。他希望继续从事Seaboard的开发，进一步完善Seaboard。“我们认为Rise作为一种乐器已经完全成熟。”

“所以现在我们想知道能否让它更平易近人，更易于学习，更好上手，更容易弹奏。”

Lamb相信，在不久的将来，他们会推出服务于业余音乐人的Seaboard。

伟创力的Dennison透露了一些Seaboard未来的发展方向。他说：“下一种产品的重点是提高接纳率。“也就是要以大众喜闻乐见的方式展现[Roli]的发明和工作，以不同的方式对它进行重新开发。”

Lamb补充说：“我们希望[Seaboard]被公认为容易上手的乐器，与吉它、钢琴或其他乐器一样简单，或者比它们更简单。”

除此之外，Seaboard实现了Lamb立志于融合技术与艺术的使命。

他说：“在数字时代，值得我奉献终生去奋斗的事业就是使音乐更平易近人、更具表现力。”

传统乐器不会消失，不过Lamb认为数字技术最终将取而代之，正如数字取代胶片与模拟电话一样。“当一个过程被数字化之后，你将获得诸多利益，”Lamb如是说。

即使业余音乐人需要一点时间才能走进数字技术的世界，Lamb仍认为他和他的公司占据着优势。他解释说：“最终多数音乐都将通过电子乐器创作。随着时间的推移，这将是一个庞大的市场。我们在这个市场上属于早起的鸟儿，不过我们希望通过有着高分辨率的乐器和创作音乐的新方式来保持我们的领先地位。而且我相信，市场是属于我们的。”P

变换视角重温经典
专访“仙剑VR”制作人栾京

文 | 碧海银鲨

在今年ChinaJoy期间，大宇资讯在B2B馆释出了一段《仙剑奇侠传VR》的视频，引起了众多玩家以及各方媒体的极大兴趣。近日，笔者受邀前往北京软星体验这款备受关注的《仙剑奇侠传VR》作品，对《仙剑奇侠传VR》制作人栾京进行了专访，畅谈《仙剑奇侠传VR》的开发动机与制作背后的考虑，以及对VR未来发展趋势的一些看法。

VR元年火爆，尚需IP大作

记者受邀：体验《仙剑奇侠传VR》

今年是VR元年，随着年初Oculus Rift与HTC Vive两大VR硬件的发售，以及备受期待的PSVR即将在10月上市，VR行业迎来了迅猛发展的趋势，整个行业的火爆不仅吸引了各路资本的强势注入，也让VR行业的内容创作进入了一个高峰，其中VR游戏作为VR内容创作的重头戏，一直备受关注，但目前国内的VR游戏现状是严重缺乏有影响力的作品，原因主要有两个。

其一是目前VR游戏本身具有的强大沉浸感的优势主要集中在射击、冒险、恐怖类等少数类型，而国产游戏这几种类型的产品







左 《仙剑奇侠传VR》全新体验再次重现经典

中上 记者受邀前往北京软星体验《仙剑奇侠传VR》

中下 记者在北京软星会议室内体验《仙剑奇侠传VR》的整套HTC Vive设备

右 进入《仙剑奇侠传VR》登上仙灵岛后便会手持一把剑



本来就缺乏有影响力的IP大作，因此在国内游戏开发团队从PC平台转向VR平台方面的初期阶段也免不了经历慢慢探索与积累以及缺乏大作IP产品的困境。

其二则是VR游戏的开发过于烧钱。当前最为火热且能持续吸金的还是移动游戏，因此目前国内不差钱的实力游戏大厂对于VR游戏大多只处于观望或调研布局阶段，即使部分大厂已经投入小规模的人力进行开发也还没有作品面世，因此造成了VR游戏方面看似热闹非凡，实则产品大作匮乏的现状。

作为国产单机游戏第一品牌，《仙剑奇侠传》曾在21年前代表着国产单机游戏的最高成就，并深刻地影响了此后国产单机的发展趋势，承载了无数玩家年少时光的青春回忆，成为他们成长路上难以忘却的一段印迹。因此，就在国内广大玩家对于VR的关注热度渐趋冷却之时，《仙剑奇侠传VR》的横空出世旋即引爆了玩家与媒体的热情，因为这是目前由国人创作的VR游戏中最具知名度的IP大作。

自从《仙剑奇侠传VR》在ChinJoy上亮相之后，北京软星的门槛就被各路登门拜访的业界媒体与合作商们踏破了，北京软星负责商务的接待人员也进入了忙碌的季节，笔者也参与体验了《仙剑奇侠传VR》这款目前尚处于Demo阶段的VR试验作品。

初尝仙剑之旅，你就是李逍遥

试玩体验："仙剑VR"是一款怎样的作品？

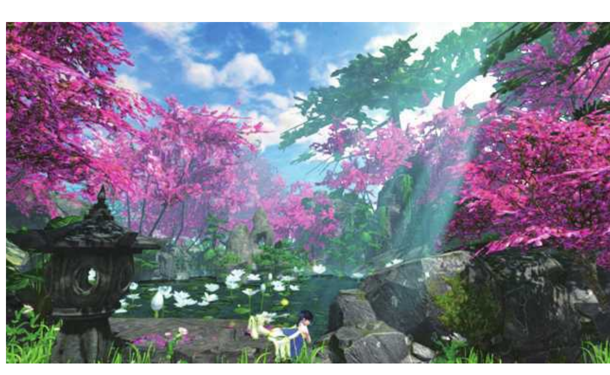
笔者在北京软星的会议室内认真体验了《仙剑奇侠传VR》，由于此前并没有玩过HTC Vive平台上的任何作品，因此这次体验对于笔者而言，称得上是一次奇妙的虚拟现实体验。如要体验这款VR作品，首先需要一个足够宽敞的空间，北京软星在会议室中通过两个形成对角线的感应器圈定了大约3 × 3的空间，在此范围内就是《仙剑奇侠传VR》的有效体验范围，而整套HTC Vive的设备就是一个VR头盔，外加两个手柄控制器，同时还需要配置一台较为高端的电脑设备以便能流畅地运营游戏。

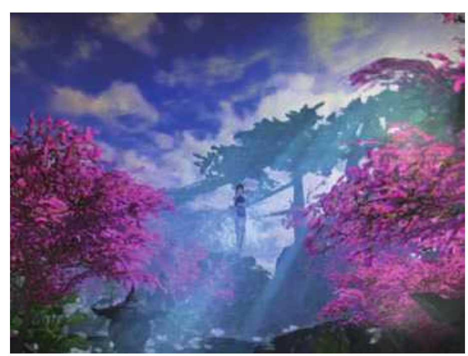
《仙剑奇侠传VR》选取了《仙剑奇侠传》中李逍遥前往仙灵岛求药，并巧遇赵灵儿的情节，整个流程按正常节奏玩下来大约需要十分钟，而《仙剑奇侠传VR》则结合VR的操作特性进行了合理的改编，使其成为一款基于"仙剑奇侠传"IP衍生的"新作"。

就这段仙灵岛的情节来说，玩家们都再熟悉不过的了，而说它新是因为在《仙剑奇侠传VR》中抛却了踩明雷遇敌并进行回合制战斗的模式，而是结合VR游戏的操作特性加入了一些新鲜的战斗操作与解谜元素，比如刚进入游戏，你的手上就会拿着一把剑，此时可以用体感的方式挥剑斩杀草妖，在完成砍杀动作后剑也随之消失，而后还可以蹲下来赶走兔子，推开挡路的巨石，甚至用视线中心来选取"仙""灵""岛"三个字来推开山石解开字谜机关。

随后，我们可以在游戏中看到如同真人一样的赵灵儿在湖中洗澡，你还可以偷拿她的衣服，而赵灵儿在穿上衣服后也可以悬浮在空中。在游戏中所营造的花草树木的静态唯美氛围以及天上闪电的动感特效的诸多渲染下，玩家犹如置身于现实世界中。要是画面的拟真度再提升几个级别的话，甚至会让玩家分不清眼前是否现实，这种感觉只有玩家亲自体验才能有切身的感受。

总的来看，唯一可能令玩家出戏的大概就是游戏中浮现在









左上 《仙剑奇侠传VR》让玩家身临其境巧遇赵灵儿在仙灵岛湖中洗澡

右上 赵灵儿悬浮在空中，天上电闪雷鸣

左下 未来的《仙剑奇侠传VR》也将推出移动版

右下 蔡明宏在ChinaJoy期间透露DOMO小组也正在研究VR游戏的玩法设计与制作技术

空中的字幕，这或许也是剧情体验型VR游戏的一个固有缺陷，但《仙剑奇侠传VR》用重新编曲的《云谷鹤峰》以及真人演唱的《蝶恋》这两首名曲作为背景音乐，还有知名声优的真人配音来强化玩家的体验，弥补字幕可能带来出戏的不足。

在剧情演绎上，玩家进入《仙剑奇侠传VR》后就完全化身为“李逍遥”，并在现实中以主视角的方式来推进剧情。那么，VR游戏与以往我们所认知的PC游戏有何显著的不同呢？这种感觉是很难用语言文字来描述，大概只能这么说：如果说我们在玩PC版《仙剑奇侠传》时还需要在虚拟世界中寻求代入感的话，那么在《仙剑奇侠传VR》的体验中，现实世界与虚拟世界融为一体，你本身就是“李逍遥”，完全身临其境地沉浸在游戏营造出的“仙剑之旅”。

“仙剑VR”是紧跟时代的新尝试

对话栾京：“仙剑VR”是新尝试，仙剑手游开发中，“仙剑六”主机版年底有望，“仙剑七”无可奉告。

栾京是《仙剑奇侠传VR》的制作人，同时也是自北京软星接手《仙剑奇侠传》系列制作以来，《仙剑奇侠传五》的主企划、《仙剑奇侠传五前传》与《仙剑奇侠传六》的制作人，笔者对其进行了面对面的专访，从这次对话中可以大致了解到《仙剑奇侠传》系列的最新动态以及北京软星对于《仙剑奇侠传》这个大IP所进行的一系列布局。

据栾京介绍说，这个选取仙灵岛剧情桥段改编的《仙剑奇侠传VR》采用Unity5引擎进行开发，从立项至今大约开发了3个月，目前已经基本完成了，但还只是一个Demo体验版，现在仍然需要对其进行优化，以及增加更为完善的玩家引导。

而北京软星对于《仙剑奇侠传VR》的定位则是凭借时下正火热的VR新技术，让玩家以主视角的方式重温经典情节，同时获得更强的沉浸感与代入感。这既是北京软星紧跟时代潮流做出的新尝试，也是给予一直以来支持《仙剑奇侠传》系列的广大玩家的一项福利与惊喜，因此北京软星计划将其做成历代作品经典桥段的体验集合。

换言之，未来玩家在《仙剑奇侠传VR》中不仅可以体验到“仙剑”其他作品中的更多经典情节，而且玩家除了扮演第一主角外，还可能以非第一主角甚至不能控制的反派角色的视角来体验，比如，未来我们有望化身为景天、云天河、姜云凡、夏侯瑾轩、越今朝，也可能会是龙葵、慕容紫英、龙幽、凌波、闲卿，甚至是以重楼、玄霄、姜世离、枵敌等人气Boss的视角来体验情节。

此外，《仙剑奇侠传VR》也考虑让玩家体验到蜀山、锁妖塔等经典场景，甚至会将御剑飞行做成令人向往的VR体验方式。不过由于现在VR游戏的开发成本较高，而且在现阶段的VR设备还不适合过长时间的佩戴体验，避免让部分玩家产生眩晕感，因此游戏内容也需要控制好时长，暂时不会选用体验时间太长的情节，比如目前已经开发完成的仙灵岛求药部分的情节就只有十来分钟，这是一个目前阶段相对合适的体验时长。

由于当前版本的《仙剑奇侠传VR》基本是按照既有固定剧情的方式进行体验的，因此在记者询问是否会增加剧情自由度方面的话题时，栾京表示目前VR游戏比较耗费资源，因此基本是按照原作的主线剧情来进行，未来随着技术的进步以及投入成本的加大，可以考虑增加更多提升自由度的设计，让玩家在游戏中可以尝试更多的体验。

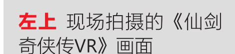
在记者问到会不会做挑战Boss的VR版本时，栾京则回答说如果要做的话，恐怕不适合采用传统回合制选法术道具进行挑战的方式，而将会结合VR游戏的操作方式进行新的设计，比如现在的版本所使用的拿剑来砍怪、撵走兔子、手推巨石以及视线选字的解谜方式都是针对HTC Vive的设备操作特性而特意设











左上 现场拍摄的《仙剑奇侠传VR》画面

右上 《仙剑奇侠传VR》制作人栾京

左下 《仙剑奇侠传VR》将会采取线下体验会的方式让更多的玩家得以试玩

右下 目前正风靡全球的采用LBS+轻AR技术制作的《Pokémon GO》

计的，未来《仙剑奇侠传VR》还要移植到PSVR等平台以及做成“眼镜盒+手机”的移动VR版本，到时候也会根据实际情况进行调整。

而当记者又接着话题提及蔡明宏在ChinaJoy期间透露DOMO小组也正在研究VR游戏的玩法设计与制作技术。据悉，DOMO正在开发VR版本的《轩辕剑》。VR版本应该会开发成为一个游戏中的附属体验内容，比如会是一个探索的小游戏，玩家可以带上VR头盔去游戏中寻找宝藏。

笔者进一步问到北京软星与DOMO小组有没有交流合作时，栾京则表示目前还没有，VR游戏作为目前较为新颖的游戏方式，大家都在探索中，比如《仙剑奇侠传VR》就需要将2D的旧作以3D的技术来重新呈现出来，北软也一直关注VR游戏制作技术的最新发展动态，并不断地向一些先行者学习与取经。

笔者接着又询问，既然在开发《仙剑奇侠传VR》的过程中需要重新制作3D的美术素材，而玩家们对于《仙剑奇侠传》进行3D重制的呼声一直都很高，北京软星有没有考虑这个问题？栾京表示目前还没有接到这个任务，而VR版本的3D美术素材是专门针对VR设备等元素重新设计制作的，如果未来完全重置3D版《仙剑奇侠传》的话，需要重新制定美术标准。

至于谈到商业模式的问题，栾京表示现在VR游戏还处于早期阶段，在商业化层面他们是有一些考虑，但也属于探索阶段。《仙剑奇侠传VR》目前更多是考虑通过与各大VR游戏发行平台或者是与目前如火如荼发展起来的VR线下体验店进行授权合作，具体的发展还要看商务合作方面的施行方案以及推进进度。

在谈及了诸多VR话题之后，笔者专门提及了当前全球大热的《Pokémon GO》，并针对AR的话题向栾京询问北京软星对于AR游戏的看法。栾京表示现在的AR技术还属于轻AR阶段，而《Pokémon GO》是基于LBS与轻AR技术的结合而开发的一款非常有创意的优秀游戏。北京软星在AR方面之前也做过一些内部尝试，不过未来这方面的计划目前还不方便透露。

同时栾京表示，个人觉得真正的能被称为“增强现实”的AR技术还很遥远，并举了一个例子，比如真正的AR技术是我们坐在桌子旁，并不需要现在那么笨重那么一大堆的VR设备，更不会封闭在有限的体验区域，而是只是戴个眼镜或者轻便的显示头盔，就能看到一些名人，比如胡歌栩栩如生地出现在旁边，而这是一种能将虚拟形象与现实融合为一体并进行交互的3D全息投影技术，现在说起来还有点科幻的感觉。

说到手机游戏的话题后，栾京说目前北京软星也在开发基于“仙剑奇侠传”IP的手游作品，有点类似上海软星所做的《仙剑奇侠传：幻璃镜》，而此前曾进行过小规模测试的《仙剑外传》（又叫《仙剑客栈》）的手游则是北京软星的另一款制作中的手游作品。而在手游的IP授权方面，栾京表示未来应该会更加科学的对待授权，更努力关注如何保证“仙剑奇侠传”IP授权的品质。

最后笔者又向栾京询问了《仙剑奇侠传六》主机版以及《仙剑奇侠传七》的最新动态，栾京的答复是主机版的工作一直在进行中，由北京软星和另一支有相关经验的团队一起配合推进，目前预计今年底会有确定的消息。

至于《仙剑奇侠传七》，由于网上盛传北京软星将用虚幻4引擎来进行开发，笔者早在数月前就已经向姚仙确认过此消息是否属实，当时姚仙给予的答复是肯定的。那么北京软星是否会考虑推出虚幻4引擎开发的《仙剑奇侠传七》相关的VR游戏？栾京对此表示凡是涉及《仙剑奇侠传七》的一切消息尚无可奉告。笔者只能与众多玩家一样静候佳音，希望北京软星能够吸取前作饱受批评的经验与教训，在不久的将来给玩家们带来全新风格与引擎技术的《仙剑奇侠传七》，让玩家眼前一亮，为之骄傲。P







左上 国外领先的AR技术所生成裸眼可看的3D全息影像

左下 在索尼ChinaJoy 2015发布会上曝光了《仙剑奇侠传六》PS4版的消息

右 北京软星的展柜里摆满了《仙剑奇侠传》系列所获的各种奖励与荣誉

“狮鹫在袭击商人！不过，不来把昆特牌吗？”

文 | 葬月飘零

昆特牌：猎魔人卡牌游戏
Gwent The Witcher Card Game
制作：CD Projekt RED
发行：CD Projekt
类型：集换式卡牌
发售：2016.10.25
平台：PC/PS4/XBOX ONE

在游戏圈的玩家群体中，一些小圈子将波兰《猎魔人》系列戏称为“波兰仙剑”，早在2011年5月，奥巴马对波兰进行国事访问的时候，波兰总理图斯克赠送了奥巴马一款《猎魔人2：国王的刺客》的典藏版，而该系列最新作品《猎魔人3》的惊艳表现也征服了很多玩家。

《猎魔人》系列从初代的鸟瞰视角下的简单战斗和以色情为卖点的情色卡片开始，经过二代和三代跻身为一流大作。第三人称追尾视角下游历猎魔人世界的第二代游戏与初代截然不同，而到了《猎魔人3》则达到了该系列的顶峰，最新的DLC“血与酒”在本体多元化玩法的基础上仍然能够带给玩家们新惊喜，《猎魔人》系列和CD Projekt RED进步的实在是太快了。

然而你以为下面要介绍或是评析《猎魔人》系列那就大错特错了，这不是游戏评论，也不是特别企划而是新作前瞻。

所以，不来把昆特牌吗？

“伙计，你居然连规则都没弄明白！”——规则微调

《猎魔人3》中“不来把昆特牌吗？”是继《上古卷轴5：天际》中“我以前和你一样也是个





左图 构建自己的卡牌组

右图 北方国度和怪物卡组的对决开始啦

冒险者，直到我的膝盖中了一箭”之后出自游戏中却流行网络社交的语体。不过不同于“膝盖中箭”，昆特牌并不是只因为语体而走红，在《猎魔人3》中的卡牌游戏的确非常有趣好玩，加上新颖的规则和集换式卡牌的搜集元素，让很多玩家对昆特牌的喜爱已经超出了游戏本体，这些玩家放弃了寻找女儿的任务，转而在大陆上与人进行牌技的较量，甚至还有玩家戏称昆特牌才是游戏的主体，而跑路杀怪接任务才是小游戏。所以昆特牌的流行与群众基础已经无需赘述，昆特牌的流行CD Projekt RED也很快意识到，这个最初只是游戏中起到调剂作用的小游戏竟然蕴含了如此之高的价值。

所以，不来把昆特牌么？

呃……所以，《昆特牌：猎魔人卡牌游戏》（以下简称《昆特牌》）很快就要与玩家见面了。另外不得不提的是，虽然游戏尚未发售但游戏的IP衍生漫画《昆特的艺术》也将由美国黑马漫画公司出品，漫画将会围绕昆特牌局讲述《猎魔人》世界的故事。《昆特牌》与《猎魔人3》中的昆特牌在规则上大体一致，但在一些细节的规则上进行了很大的调整，而这些细节对玩家的对战有不小的影响，下面我们就来看看原版昆特牌的规则和《昆特牌》的新规则。

昆特牌的规则

牌组构成：玩家从四个势力中选择其一，自定义最少22张单位牌和最多10张特殊牌作为对战牌组。每次对战时在不违反其他规则的前提下可以自定义更换牌组内容和更换领导牌。

牌组类别：普通卡牌分为近战、远程、攻城三大类型，对应类型只能打在对应战区内。英雄牌有额外能力影响战局，天气牌影响战区力量点数的高低。游戏有五类卡组，不同卡组拥有不同能力：尼弗加德，每一次的平局都算己方获胜；北方国度，每小局胜利后可以从自己的卡牌池补充一张新卡；松鼠党，游戏开始时决定哪方先手；怪物，每局结束后可以随机保留一张单位牌在场上；中立，可以与为他势力混编的卡组；不同派系的单位卡无法混编卡组。

先手决定：开局前玩家抛掷硬币的平方式决定，或可发动松鼠党牌组特性决定，双方都为松鼠党时以抛掷硬币或其他公平方式决定。从第二单局开始单局胜方先出牌，若上一单局双方平局，则由上一单局最后结束的玩家开始出牌。而且第一局开始前玩家可以有两次随机换牌的机会去换掉自己不想要的牌。

胜负判定：总力量点数多的一方获胜，三局两胜，先赢两局的玩家获胜。

《昆特牌》在《猎魔人3》中昆特牌的原有规则基础上进行了微调，玩家在战斗初始时可换牌的次数从两次提升至三次，玩家有更多的机会来换掉自己不需要的牌；另外也对英雄牌做了限制，玩家的每个牌组只能有四张英雄牌，而且设计师为了维持不同风格套牌的平衡性，对一些战术进行了调整，在《猎魔人3》中的一些无赖战术将无法在《昆特牌》中使用。

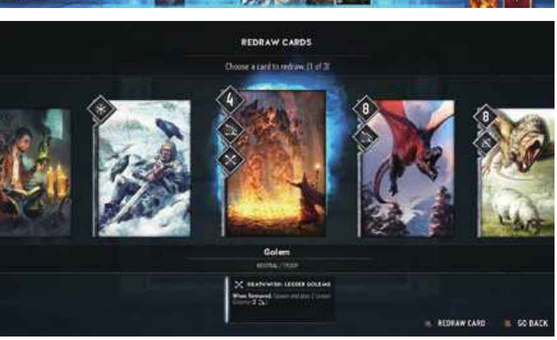
“让你见识见识我的最新王牌！”——卡牌多样

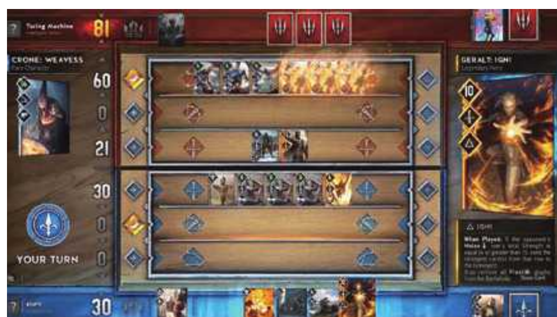
游戏拥有完整的单机战役，每一大局三小局的总时间大概会在15分钟左右，四大势力每一个势力都有一个战役，同时战役中也会兼顾剧情，扩展《猎魔人》系列的世界观的同时也会围绕《猎魔人3》讲述一些不为人知的故事。另外游戏的玩家对战方面也会增加时下流行的匹配和排位赛制，会将玩家战绩数据保存下来并数字化，根据数字规则来反应玩家水平，依据玩家水平来撮合玩家对局，而排位天梯则是为竞技和职业选手而准备。

《昆特牌》作为从《猎魔人3》衍生出来的集换式卡牌游戏来说，原本的经典卡牌必不可少，当然为了多人对战会对部分卡









左上图 不同的牌组会有不同的战局

右上图 这样的牌局只有劣势一方拥有逆天的天气或是功能卡才能逆转

左下图 玩家也可以观看卡牌的详细作用

右下图 神卡必然会有，伊格尼之印一下就能够让战局逆转

牌的能力和效果进行调整甚至是重置，除此之外也必然会加入一些全新的卡牌来丰富游戏性。游戏的套牌种类不变，仍然是尼弗加德、北方国度、松鼠党、怪物和中立五大势力的牌组类型。不同势力下的卡组能力各有千秋，如拥有四点力量点数的北方王国的维斯牌属于近战类，向战场上派出维斯会发动他的能力，可以从牌堆中召唤出蓝衣斥候上战场，而蓝衣斥候则可以让出自身和英雄外的所有单位提升两点的点数；天气卡浓雾能够将所有非英雄的远程单位的点数削减为一点，是破除对方狂堆远程单位战术的克星；金龙维纶特瑞坦梅斯牌属于近战卡牌，其拥有六点力量点数，当金龙维纶特瑞坦梅斯牌被打出时如果对手的总力量点数大于等于三十，那么则会将对手单牌力量点数最高的那张移除游戏，在高力量点数的牌局里是相当强悍的牌，很容易就能够完全逆转战局。

另外游戏中也会有一些逆天效果的卡牌，这些卡牌的效果直逼《游戏王》中的神卡和禁卡，比如杰洛特-伊格尼之印这张牌，在打出时对对方近战排附加灼烧效果，灼烧效果则是将点数最高的同种非英雄卡全部送入墓地，同时移除造成场上近战单位全部为一点的霜霰天气效果，这张牌既能够削减对方点数又能够让近战战场的单位重获战斗力，对于近战为主的卡牌组来说非常好用。当然，推想可知，这类大杀器卡牌必然会被冠以诸如“黄金”“传奇”“史诗”之类的名头而限制爆率或是直接作为氪金或是活动奖品而用。

《昆特牌》的界面也会完全重置，正中央的主体自然是战场，左右两侧分别是对手和己方的各项数据面板，上下分别是对手和己方的手牌区，天气牌区和墓地则被放置于右下角而并非原版的左边正中，点数显示区域没变，仍然是战场右侧对应的战区旁边。游戏必然会参考《猎魔人3》原版的UI，《昆特牌》的界面更加直观，玩家扫几眼就能够了解当前局势，当然等正式运营后是否会像《英雄联盟》那样更改界面也说不定，如果会，希望不会出现《英雄联盟》更改界面布局引起大量玩家的强烈不满的那种小风波。

除此之外最值得一提的是，《昆特牌》的卡牌将会有动态效果和光影特效，卡牌中的人物和背景会分多个图层，不同图层相对运动起来为玩家的视觉带来冲击。比如能够在打出时将战场上力量点数最高的卡牌送往墓地的灼烧卡，卡面上绘着灼热的火焰和森森白骨，在《猎魔人3》中你只能看到这种静态效果，但在《昆特牌》中，卡面中的火焰会不断涌动，而白骨也会不停颤抖，烈焰正在焚烧可怜的家伙。

“游戏王在前，万智炉石在后”——担忧平衡

2016年7月18日，盖娅互娱和《猎魔人 3：狂猎》开发商 CD Projekt RED 宣布合作，双方将联手把《昆特牌：猎魔人卡牌游戏》引进中国大陆。

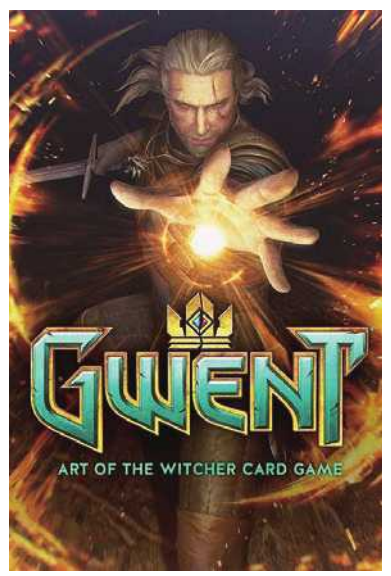
虽然如今游戏市场上的集换式卡牌类的网络游戏并不多，《游戏王》大多都是借用IP的其他类型的套皮游戏和非商业化的粉丝自制向作品，《万智牌》则因为版权问题仅有一个官方系列，而且该系列并非网游。网游方面目前在国内也只是《炉石传说》一家独大，而且平衡性与氪金度等问题不少，由此引发的一些玩家与运营商之间的矛盾事件也层出不穷。

《昆特牌》进入国内就不得不面对并适应国内的游戏环境和玩家素质，免费当道收费苟延残喘的大环境下氪金不可避免，而氪金必然会影响到游戏的平衡性与公平性。集换式卡牌并非像MOBA可以贩卖英雄皮肤，可以想到的最直接的就是那些效果威力巨大的卡牌必然会作为氪金内容，这必然会加深并终究会激化并爆发R与非R玩家之间的矛盾，而如何处理这些矛盾，目前市面上的集换式卡牌网游产品并没有给出很好的方法，甚至是很多更加激化矛盾的处理手法令玩家寒心。

虽然集换式卡牌的发展空间和前景很广阔，联赛、直播、官方授权、IP授权等等都是一块块美美的大蛋糕，但所要面对的难题也并不少，希望《猎魔人3：狂猎》能够拿出好的方案来面对这些绕不开的问题。P









左上图 金龙维纶特瑞坦梅斯

左下图 这张北方王国的间谍卡迪胖的特殊能力能够让玩家从牌组抽取一明一暗两张卡牌，并可以选择其一留在手牌

中图 漫画《昆特牌的艺术》的封面图

右上图 游戏有望被引入国内



FF系列终于扔掉了回合制

文 | 葬月飘零

最终幻想15
Final Fantasy XV
制作： Square Enix
发行： Square Enix
类型： 动作角色扮演
发售： 2016.11.29
平台： PS4/XBOX ONE

《最终幻想》是日本国民RPG游戏系列之一。

1987年日本游戏软件公司史克威尔犯了一个致命的战略性错误，史克威尔极为看好FC周边设备DISK SYSTEM系统并将全部资源都押在上面，甚至还与几家开发会社联合成立了名为DOG（Disk Original Group）的游戏合作开发机构专门开发DS游戏，但好势头没几年，继《深黑地牢》《水晶之龙》等游戏短暂的火爆过后DS迅速降温。1987年初，史克威尔几乎已经难以为继，坂口博信准备就此退出游戏业，但不甘心的他决定最后一搏，而这最后一搏彻底改变了史克威尔的命运，也奠定了整个日本游戏行业今天的格局，这就是史克威尔在1987年12月18日推出的《最终幻想》系列的初代作品。

如今该系列已经走过了将近30个年头，衍生作品不计其数，而正统续作也迎来了第15代，可以说这一次的《最终幻想15》是一部具有野心的作品，也是该系列迄今为止整体素质最好的一作。

世界观宏大，故事复杂

《最终幻想》系列并非整个系列讲述同一个世界观下的同一故事，而是整个系列的不同作品拥有不同的世界观并讲述不同的故事。不过有趣的是，早期的《最终幻想》系列作品的世界观与故事互相之间会独立，但后期作品的世界观会互相关联，甚至是同一个世界观下的同一故事，比如《最终幻想13》《最终幻想13-2》《最终幻想XIII：雷霆归来》就是同一个世界观下的同一个故事线。

虽然是同一个品牌，但历经近30年，《最终幻想》系列的开发者也是一拨换了一拨，不同的制作人和编剧会带来风格不同的作品。《最终幻想》剧本作者野岛一成构建了主题定为“新水晶传说”的神话传说世界观，这个世界观下最初定位是一个三部曲，三部作品分别是《最终幻想13》《最终幻想13 Versus》和《最终幻想13 Agito》。但很多复杂

左图 剧情是游戏的最大玩点，游戏拥有足够大的世界和庞大而复杂的故事

右图 游戏是开放式沙盘结构，但是会有剧情锁锁住地图，剧情不到时一些地方不会向玩家开放





原因打乱了原本的计划，《最终幻想13 Agito》改名为《最终幻想：零式》并于2011年10月在PSP平台发售，虽然故事晦涩难懂甚至很多玩家不明所以，但不得不承认的是该作品极大的发挥了PSP的机能，是PSP平台上为数不多的画面极为惊艳而游戏性和观赏性也不差的作品。《最终幻想13》自身被扩展为一个三部曲，也就是我们上面提到的〝雷霆三部曲〞。另外在这个世界观下还衍生出了《最终幻想14》，也就是那款被重新回炉过的《最终幻想》网游，而跳票很久的《最终幻想13Versus》则改名《最终幻想15》，游戏的开发周期也惊人的长，从2006年至今，已过十年，游戏引擎、制作人和游戏各大系统也是一换再换。

2016年7月9日在日本首映的电影《国王之刃：最终幻想》是《最终幻想15》的前传故事，作为一个开篇将整个世界观和故事引出来，虽然票房不佳，但视觉效果出众，然而和《最终幻想：零式》的剧情一样，故事晦涩难懂仍是《最终幻想》IP下的第三部电影作品的致命伤。〝新水晶传说〞的整个世界观主要围绕水晶展开，在《最终幻想15》的部分里，世界的舞台位于埃尔斯（Eos）星球，尼弗尔海姆帝国为了夺取水晶获取水晶的魔法力量而入侵其他国家，路西斯王国借用水晶的力量与之对抗多年，虽未亡国但也举步维艰。路西斯王国的国王、也是游戏主角诺克提斯的父亲为抵抗入侵而催动水晶力量在战争中护国，然而使用水晶的力量会消耗发动者的生命，当老国王的生命被耗尽，亡国的命运即将来临。

玩家在游戏中将扮演路西斯王国的王子诺克提斯·路西斯·伽拉姆，周旋于各个势力之间，拯救自己的王国。游戏中玩家会遇到很多与水晶相关的内容，比如露西、水晶魔法等等，当然经典的陆行鸟一定不会缺席。

实时战斗，动作精彩

《最终幻想》系列一直都是以回合制的方式展现战斗，随着游戏作品代数的增加，该系列的战斗系统在传统的回合制上面不断微创新，正统续作中到了《最终幻想13》这一代时已经是半回合半即时的战斗系统，加上一些额外的小系统作为辅助，游戏无论是在战斗演出方面还是在战斗策略方面都有很大的提升，但仍然逃不出回合制的基础。这一次的《最终幻想15》将完全甩掉回合制的战斗系统，以开放世界和即时战斗的方式向玩家展现一段坎坷的救国之旅。

在《最终幻想15》中，除了剧情锁之外，玩家可以游历整个世界的任何一处地点。当然，根据传统，除了剧情战斗之外，在城镇中玩家将不会遭遇战斗，战斗都会在野外进行。玩家在野外游荡时，会看到大地图上有怪物在游荡，当玩家抵达怪物所在的一定范围之后就会无缝进入战斗，而当玩家远离敌人一定距离后即可脱离战斗。游戏的战斗仍然是经典的动作游戏套路，但配合上《最终幻想》系列科学与魔法相融合的独特世界观，游戏的战斗演出却非常的酷炫。在战斗中玩家可以进行攻击、防御、跳跃、翻滚闪避、冲刺、施放技能的基本操作，其中冲刺是迅速接近锁定目标，按住防御键可以抵挡敌人的攻击，在敌人攻击的瞬间按下则会防住敌人攻击的同时打出敌人的大硬直，可以借此机会反击或是连击。但要注意的是当敌人防御时，非重武器的攻击会让自己产生极大的硬直，同时攻击大体型敌人的非弱点部位自己也会产生硬直，玩家无法无脑杀，需要根据敌人弱点进行合理攻击。玩家可以按住攻击键以及用攻击键和冲刺、跳跃、闪避等的混合搭配会打出不同的基础攻击连招，再配合上不同的技能连击的乐趣一览无余。

当然游戏的招式和动作演出绝对不用担心，这是日式RPG的最大优点，《最终幻想》系列深谙此道并浸淫多年，〝杀马特拽酷炫的战斗〞一直是该系列的最大特点，游戏的动作演出不必担心只需期待。另外游戏的武器系统很有趣，不同角色使用不同的武器，不同角色可装备武器种类数量也不同，我们的主角诺克提斯可以同时装备四个武器，玩家可以在菜单进行配置，而且游戏中只有主角可以装备任何种类的武器。玩家在战斗中可以实时切换四种武器来打出不同的武器连招，而且玩家









左上图 怪物通缉任务做起来有点像《怪物猎人》

右上图 一些关键事件在演出的同时玩家仍有角色的操控权去控制角色

左下图 画面是目前该系列最棒的一作

右下图 过场CG一直是该系列的精华，FF15也不例外

还有队友共同战斗，与《最终幻想：零式》的队友系统类似，玩家可以随时切换队友，其他队友则由AI接管，游戏允许在攻击中切换武器和控制角色，这就让多武器和角色共同连击成为可能。再加上游戏类似于《龙腾世纪：审判》的暂停系统，游戏的策略系统允许玩家随时暂停时间，多方位观察并给队友下达指令，玩家如果愿意，完全可以当成动作游戏、格斗游戏或是小队策略战术游戏来玩。

我们可以明显的看到，游戏的战斗系统在底层的基础规则上更加的接近《怪物猎人》，在演出上仍然是《最终幻想》系列的本色。游戏的战斗节奏非常明快酷炫，眨眼之间一套连招已经打出而并非《怪物猎人》的一板一眼慢太极，游戏在硬派的基础上增加了很多酷炫的外衣，让战斗演出更加华丽，软硬兼施下的战斗系统值得期待。在科隆展上我们就看到了一段酷炫的战斗，既有《怪物猎人》的即视感，看起来又非常的过瘾：诺克提斯与三名同伴伊格尼斯、普朗托、格拉迪欧拉斯在荒野中遭遇一个名为变种掠夺者的犀牛状怪物，一言不合就战了起来。初战不利诺克提斯被怪物击飞，空中的诺克提斯扔出长剑并立即冲刺到扔出长剑的位置重整姿态，随后突进至怪物身前劈下两刀，此时怪物冲刺并用犄角挑击，诺克提斯向侧面翻滚轻松闪避并追加两次剑击，但怪物皮厚两级攻击无效自己却受到硬直，随后诺克提斯换出巨剑切砍怪物腰部，一击将怪物击倒。而在随后的战斗演示中我们也看到了水晶魔法的威力，诺克提斯的四个武器栏中其中之一换成了火焰魔法，拉开距离后锁定扔出一团火球，火焰在地上迅速蔓延灼烧，怪物被火焰包围并产生较大硬直，队友趁机一拥而上削减了怪物大幅血量。

开放沙盘，纵情漫游

《最终幻想15》作为开放世界沙盘游戏而言世界足够大也足够自由，除了城镇进出会有读取画面外一切都是无缝连接，但光靠两条腿就想游历整个世界简直不可能。游戏除了去租赁经典的陆行鸟作为坐骑代步之外，还增加了汽车驾驶元素，诺克提斯拥有一辆父亲送给他的酷炫汽车，玩家可以驾驶着汽车在公路上狂飙，但要注意是汽车只能在公路上行驶而对于一些崎岖山道或是沼泽密林等地形汽车就无能为力了，还是要依靠陆行鸟才行。会不会有竞速内容供玩家一次飙个痛快目前不得而知，但想必制作方不会错过这个并不新颖却足能够为游戏增色的点子。

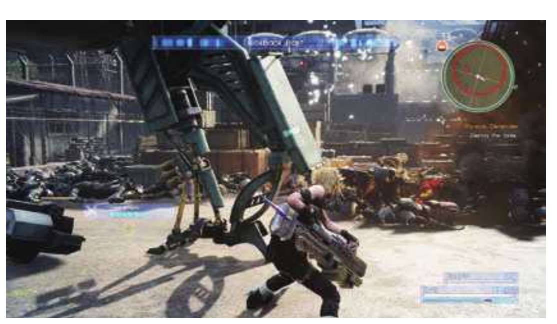
值得一提的是，当剧情到达一定程度后，玩家的汽车还可以被改造成飞机在天空中尽情飞翔。而且游戏除了汽车、飞机、陆行鸟之外玩家在剧情上还有机会乘坐游轮在海上游弋一番，另外游戏还拥有日式RPG所必不可少的钓鱼系统，玩家可以在海边或是游轮上秀一秀钓鱼技术。

《最终幻想15》还拥有召唤兽系统，玩家可以在战斗中召唤出威力强大的召唤兽进行战斗，不过想要获得强力召唤兽如利维坦就必须先要将其击败收服才行，而且部分召唤兽还有一定的召唤条件才能出场战斗，如海怪利维坦只能在湖边或是水边召唤。

游戏拥有完整的昼夜与天气系统，现实世界的一小时是游戏世界的一天，角色不睡觉会降低战斗力，城镇中可以在旅馆过夜而野外可以通过露营来休息。除了睡觉之外露营还会让角色通过进食获得额外BUFF增强角色某一方面能力，不同的料理获得的角色增强方面与能力也不同，饱食度的降低会让BUFF逐渐衰减，因此吃饱睡好才是战斗胜利的前提。

另外游戏的昼夜不同会在怪物种类等方面有影响，某些怪物只在白天、夜间或是黄昏、晨曦时出现，这对怪物通缉的系列任务影响巨大，对于一些通缉怪物只有玩家等到特定时间才能找到。而不同的天气对魔法会有很大影响，如晴天火焰魔法的火焰会在一些特殊地形上蔓延开来，也会因此而误伤队友。如果雨天中使用火系魔法效果会大打折扣，虽然可以释放但伤害有限，而且火焰额外的灼烧伤害会因为雨天被浇灭而消失，不过玩家也可以合理选择去利用天气系统去增强某方面的伤害。P









左上图 战斗系统类似《FF零式》，队友自动战斗，玩家只需控制一人即可

右上图 游戏战斗的观赏性可谓该系列之最

左下图 载具是游戏的一大亮点，玩家可以开车在开放的世界里随意逛

右下图 陆行鸟必不可少，它可以在汽车不能跑的地方跑起来，但玩家只能通过租赁获得乘骑权


评论
杀出重围：人类分裂
群星
无人深空
星界边境
机械巫师
天使帝国IV
战火下的人性拷问
东方的沙盘和沉重的盗墓
PLAYED

迟来的诚意

文 | 科曼奇复兴计划



杀出重围：人类分裂
Deus Ex: Mankind Divided
制作： Nixxes Software
Eidos Montreal
发行： Square Enix
类型： 动作冒险
平台： PC/PS4/XBOX ONE
发售： 2016.8.23
售价： $49.00

游戏圈里正面描写赛博朋克文化的游戏近几年并不多，《杀出重围》系列从3代重启后可以算是扛起了这个题材游戏的大旗。但是前作的评价并不是特别高。主要是因为游戏虽然原汁原味的还原了一、二代的游戏模式，但是时代早已不同，玩家对游戏的要求也进一步提高。因此《杀出重围：人类革命》仅仅拥有不错的剧情、关卡设计以及RPG“嘴炮”系统，而在其他方面，诸如战斗、交互、画风都一塌糊涂，与之前官方的承诺相距甚远。因此《杀出重围：人类分裂》与其说是大众认知中的“杀出重围4”，倒不如说是“杀出重围3.5”。相比于前作，制作组的承诺到了这一作才真正得以实现。

优点发扬光大

如果你喜欢《杀出重围3》的游戏体验，那么你一定会喜欢《杀出重围4》。因为3代的闪光点在4代几乎没有任何变化。在本作中，你依然可以在地图上游荡，随便闯入平民的建筑中当着他们的面拿走他们的细软；依然可以通过一个藏在冰箱后面的通风管进入到一个崭新的世界，敌人依然会傻乎乎的把自己的防御重地和城镇下水道系统修建在一起，依然可以通过嘴将一个NPC从满脸不服说到跪地求饶。游戏的节奏、设置甚至连技能树都完全保留了前作的内容，连训练关的武器选择对话都和前作差不多。要不是画面提升了一些，你甚至都在怀疑自己是不是把前作打开了。

本作游戏强制延续了前代的“无为”剧情，我们的主人公“贱森”先生在成功化解了强化人危机后，选择了炸毁基地平台，让世人自己去理解强化人存在的意义。然而游戏一开始就很明显的告诉我们，世人对强化人的理解并不咋地。前作结局的“平台事件”过去两年后，强化人与非强化人之间互相不信任，各国政府为了防止强化人再一次集体变成杀人机器，从而对强化人进行了隔离制度。同时我们的贱森“意外”的在基地平台被救，不知道被谁的植入了更NB的强化装备，还进入了一个叫做“29号别动队”的国际刑警组织，成为组织里唯一一位强化人探员。在迪拜经历了一次险象环生的任务后，“贱森”被派往布拉格，这座曾经的强化人天堂如今正变成恐怖主义横行的地狱。我们的主角到达当地的第一

天就遭遇了恐怖袭击，于是主角开始了一系列的调查活动，然而完全不出乎意料的是，看似简单的“强化人恐怖袭击”其实背后隐藏着巨大的阴谋。

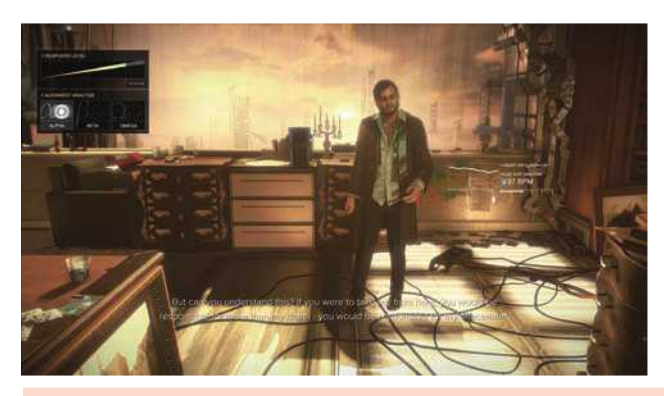
当然，虽然我说起来很好莱坞，但是实际游戏剧情上的问题也是显而易见的，这个问题也和上一代完全一样。由于剧情上本作依然是“杀出重围”前两代的前传，而制作组又想强行使其与之前作品的剧情拥有更多的联系以唤起系列粉丝的共鸣，所以本作的剧情对于新晋玩家理解起来仍然不那么友好。即使你耐着性子看完十几分钟的前导介绍也未必能明白游戏中提到的各种腹黑的组织都是干啥的。同时，由于这个前传的剧情发生在1代和2代故事线的20多年前，因此幕后的大反派“光明会”如果在这个时间点就大举介入游戏剧情的话，到了1代的时间点连底牌都玩完了。所以无论是3代还是本代，最终究极大反派组织“光明会”仅仅存在于一些可有可无过场动画中，时刻向老玩家证明，这个还是《杀出重围》，我们“光明会”迟早有一天会走到台向前的（咩哈哈哈哈哈）。然而这些提示对于刚接触本系列的新玩家来说没啥卵用，你只是看到一群大叔大婶儿围着桌子开会，他们讨论的阴谋貌似和游戏主线有关，貌似很深奥很复杂，但是实际你玩游戏的时候完全感受不到这些阴谋的存在。而实际你在游戏里看到的那些阴谋都是你用脚趾头就能想出来的，更重要的是游戏里的那点小打小闹的爆炸、绑架的事情貌似怎么看都不像“光明会”这个看起来逼格很高的组织的“庞大计划”的一部分。该系列重启后制作组在这个问题上的处理力度一直有所保留，导致本作剧情撕裂感依然明显。

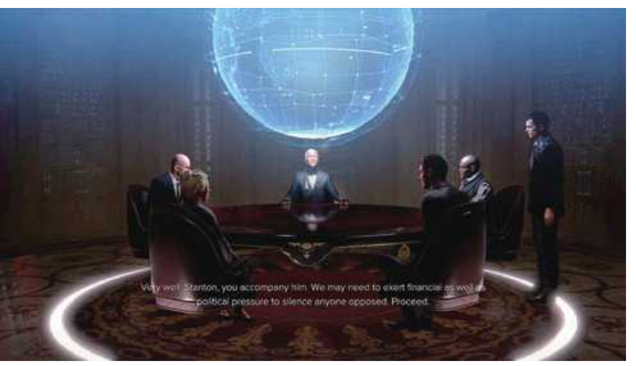
系统全面升级

无论老玩家还是新玩家，我们都应该欣喜的看到，前作被新老玩家诟病的各种游戏系统在本作都进行了全面升级。虽然最后成品的效果看起来并不是特别和谐，但总的来说这个游戏在升级点技能玩嘴炮之外，现在终于可以正式的当一款动作射击游戏来玩了。尽管游戏的射击感依然和前作一样软绵无力，但是官方将不同武器的初始属性进行了回炉重做，又加入了中距离交战的精确步枪，从而使得游戏的整个枪械体系更加的合理。

早在去年的科隆展会上，我们就看到了游戏同时引入了《细胞分裂》等潜行游戏里的“指向——切换”掩体系统，使得本作贱森大叔蹲墙角潜行的动作更加流畅和自然。游戏也加入了被EA发扬光大的第一人称交互动作，我们的大叔如今在障碍物旁跳跃时，系统会自动“吸附”到附近的障碍物，并且看到贱森大叔的手攀爬障碍物的动作。虽然这套系统的判定精度还有待提高的，但有总比没有强。

以上几个细节的增强使得在《杀出重围：人类分裂》里，





左上图 本代的嘴炮分析系统UI更加直观易懂，你甚至可以不用去关心对方说什么就能把他辩的体无完肤

右上图 光明会和前作一样依旧在游戏中充当最可有可无的龙套组织

左下图 游戏前期的画面风格意外的以淡灰色为主，摆脱了前作“土豪金”的画面风格，当然后半段在伦敦，“土豪金”又再次回归

右下图 本代的新增技能完全无尿点，但是游戏前期为了避免玩家一股脑的点满这些技能，游戏故意对这些技能的选择做了限制





玩家终于可以操纵贱森大叔在枪林弹雨中一阵狂奔，翻越一个个掩体后帅气的掏出枪来爆掉一个敌人的脑袋。这个看似不大的细节，却使得游戏的“无脑突突突”玩法真正变成了可能。

游戏的一些细节升级也很夺人眼球。比如改良过的任务指示标志可以让玩家更快地找到任务地点，全新引入的“零件组装”系统使得玩家既可以把不常用的装备拆了变废为宝，也可以摆脱前作“倾家荡产买关键道具”的尴尬情况。

本作中在一些非关键性的对话中，玩家也可以触发“嘴炮”环节，从而让玩家的嘴炮技能能够更充分的发挥。游戏的剧情走向也由纯线性转为了多重选择，玩家在很多时候即时任务失败也不会直接被踢回读档点，而是会意外触发另一个分支的剧情等等。这些细节上的变动和增强使我们真正感受到了制作组的诚意，同时不禁发出“早TM干什么去了？”的感慨。

如果说前作《人类革命》只能算是差强人意的话，那么本作基本可以说是一款“完善”的动作冒险游戏了。

DLC大幕已经拉开

除了故事模式，乘着东家Square Enix营销模式革命的东风，本作还新加入了两个新模式：突破模式和“贱森的故事”模式。在突破模式下，玩家扮演的是一个生活在杀出重围世界观的黑客，受雇利用一套VR虚拟现实系统闯入当地银行的数据库偷取数据。相比于宏大的主线故事，本模式更像是一个街机风的解谜挑战合集。玩家不断的在不同的地图里窃取数据（其实就是站在一个个黑色的方块旁边发呆），并在倒计时结束前成功逃脱。地图难度会越来越大，玩家也会随着游戏的胜利获得丰厚的装备和金钱奖励。“贱森的故事”模式说白了就是迷你战役大合集。在玩完了主线剧情还感觉不过瘾的玩家可以通过购买DLC的方式持续获得新的“贱森的故事”迷你战役。官方的迷你战役将会不断的推出，为玩家提供更丰富的游戏体验，扩展更多的剧情，坑玩家更多的钱。从而使得《人类分裂》和同一东家下的《杀手》一样变成一个“可以玩一年”的游戏。另外以上三种模式所有的游戏货币都可以通过游戏内置商店用真金白银购买，同时游戏的搜集元素可以和手机平台的《杀出重围：Go》进行联动。这么一套系统一搞，你的钱包，还扛得住吗？

综上所述，《杀出重围：人类分裂》在发扬了前作优势的基础上极大地完善了前作的不足之处。但是总体来说没有太多大刀阔斧变革的东西。如果按照广大玩家的习惯把前作称为《杀出重围3》，那么本作称作《杀出重围3.5》更为恰当。当然系列粉丝们也不用失望，游戏结尾的彩蛋已经告诉我们，这个游戏出后续做的作品的可能性还是很大的，而且主角肯定还是我们的贱森君，就让我们拭目以待吧！P

左上图 前作备受好评的“伊卡洛斯着陆系统”被很好地保留了下来，然而5米就能摔死人的设定也一并保留了下来

右上图 本作掩体系统更加完善

左下图 Breach突破模式本质上就是一个套用“杀出重围”系统的解谜小游戏合集

右下图 游戏中搜集的这种三角符号可以与《杀出重围 Go》手游进行联动









史诗不是那么简单的

文 | 科曼奇复兴计划



在花样繁多的电子游戏中，有一种游戏是对玩家的体能和意志力提出巨大考验的，我称之为＂史诗级＂策略类游戏。诸如《文明》《无尽的空间》等游戏依靠宏大的设定、复杂的游戏系统、渲染到位的音乐能够十分轻松的耗费掉玩家一整天的时间，然后让玩家＂我老牛X了＂的自豪感中，虚弱的喝完1.25升塑料瓶中最后一口饮料，用尽最后的力气拿出电话叫个外卖。

然而偏偏有的制作组更加BT，将原本就很宏大很复杂的回合制游戏做的更加宏大和复杂，然后就有了今天我要推荐的这款《群星》（Stellaris）。

史上最难的银河系史诗

顾名思义，《群星》一是款和星系有关系的游戏。你以把它理解成银河系版的《文明》。玩家需要选择一个种族，占领殖民地，发展科技，最终获得整个银河系的霸权，谱写一部可歌可泣的太空史诗。不过如果你觉得这应该是个比较休闲的策略游戏那就大错特错了。

首先在《群星》之前，这种策略类游戏都是战棋回合制的，玩家在自己的回合里作出自己的决策，然后等待AI或者其他玩家在他们的回合进行行动。在他人的回合中，玩家有充分的时间留意敌人的动向，思考策略。但是在《群星》中，游戏采用即时制的模式，所以以上的所说的一切都变得完全不可能。当你在作出决策的同时，游戏中的其他玩家（无论是人类还是AI）也在做出他们的决策，经常在你一不留神的时候，另一个文明已经占领了半个银河系，然后带着领先你一个世纪的高科技飞船把你的殖民地轰成了渣渣。所以相对于其他策略游戏，《群星》的游戏难度就已经高了至少一倍以上。

群星
Stellaris
制作： Paradox Development Studio
发行： Paradox Interactive
类型： 策略
平台： PC/MACINTOSH
发售： 2016.5.9
售价： $31.99

同时与同类游戏不同的是，玩家扮演的并不是一个能活几百年的独裁者，而是一个类似于＂天神＂一般的存在。之所以这么说，是因为游戏中真的存在＂总统＂或者＂总督＂这个职位，但并不是玩家自己。种族中会不断地有人被选举上台，下台或在任期内死亡。玩家则作为一只＂看不见的手＂横跨几百年的历史带领这个文明走向光明（或者毁灭）。因此本作的政治部分玩家不能直接操控，却要对结果负

责。新上台的总统发布的法令，需要玩家去配合执行，当地民众对总督的执政有了抱怨需要玩家去满足他们的需求，控制的殖民地过多，需要玩家去设立不同的行政区划，而行政区划设立以后，又会产生部分行政区划的总督想要分裂独立的新问题。当然你也不要忘了你的边境外虎视眈眈的外星文明，时刻想要带着自己领先你一个世纪的高科技飞船把你的殖民地轰成渣渣。

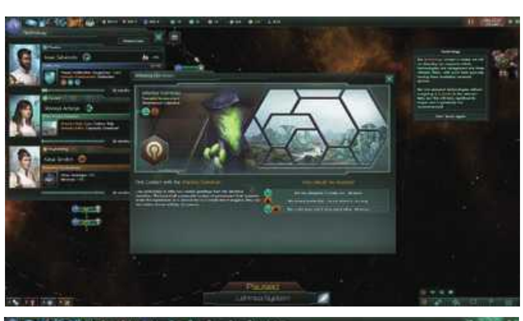
就单纯考虑以上的问题，《群星》应该是我玩过的最难的史诗策略游戏了。然而制作组Paradox显然没有就此罢休的意思。因为当你忙活完内政外交以后，你会发现真正左右你的族群命运的是你们的科技水平，而本作的科技树，竟然是随机的！和同类游戏类似，游戏的科技分为物理、社会和工程三个方向（总之是三个方向就对了）。玩家需要安排三位首席科学家进行研究。但是游戏的科技树并不像其他同类游戏一样一览无遗，玩家清楚的知道自己该先研究什么再研究什么。每个研究项目下玩家会收到3个随机的研究项目，在研究完成后系统会根据玩家完成的研究再推送3个研究项目供玩家选择。例如玩家研究成功了殖民船，然后系统根据这个研究给你推送3个新的研究，是研究一下如何征服殖民地上的热带丛林？还是研究下如何增加殖民船的生产速度？要么咱研究下寒冷星球的殖民方式？这样整个游戏的研究系统就有一种“撞大运”的感觉。你没法设立一个长远的目标，只能步步为营，见招拆招。一旦有一个研究方向选错，则可能将你的整个种族代入一个完全没有用的研究领域，也有可能当前看起来完全没有的研究领域，未来可能为你的种族带来巨大的收益。当然了，在搞完了先进科学技术和姿势之后，别忘了你还需要自己设计各个级别和用途的飞船武器与设备挂载，即时的升级一下空间站，时刻控制自己的探测飞船围着银河系转圈寻找新的殖民地，顺便和高科技的外星人撕逼，和自己人撕逼，和殖民地的各种自然灾害以及尚未开化的各种生物撕逼。这真是与天斗，与地斗，与人斗，累死爹了……

但是这游戏真的有毒！

虽然前面说了那么多，我还是要推荐这款游戏，因为它真的有毒，不对，真的很好玩。在基本熟悉了游戏特性后，我建立了一个人类帝国，从冲出太阳系到在银河系中与几大外星人分庭抗礼用了现实中整整2天的时间，中间经历了外星人外交危机、殖民地叛乱、附庸国叛乱等问题，在几大外星文明中间进行周旋，不断地探索未知的星系，在漫长又紧张的游戏中，我逐渐开始思考：我是谁？我为啥要占领银河系？我疯了么我？接近16小时的游戏时间我仍然没有获得一轮“普通”难度游戏的胜利（但也没有输），却让我乐在其中无法自拔。因为游戏不光有复杂的游戏系统，还有勾心斗角的种族关系，这又使这个游戏直接变成了《权力的游戏》银河系版。在游戏中，人类与外出探索的新人类互相不顺眼，水生外星人与沙漠外星人互相不顺眼，唯心主义的外星人看不惯唯物主义的，肉食动物看不惯素食动物。诸如此类细致的小设定使得游戏的氛围剑拔弩张。配合着代入感极强的史诗级音乐以及唯美的星系描绘，能让你瞬间陶醉在这个游戏中，一瞬间你觉得你仿佛化身这个种族的伟大先知，带领着自己的族人不断地探索太空，成就伟大的太空文明（更何况你的族人很多还很萌），谱写一首伟大的太空史诗。尽管实际上你在16个小时里就是点点鼠标，看看数据，再点点鼠标。

游戏另一个十分动人的地方在于官方十分严谨却又广泛的硬科幻设定。在“星球探索”的主题下，游戏对于曲速运动、虫洞理论、克隆技术、气候变化等问题的表现相当的出彩。当然最让我感动的是玩家在探索星系时经常会遇到一些分支奖励任务，讲述一些曾经辉煌的文明因为各种原因最终走向毁灭。这些任务很多虽然不影响主线（因为撕逼才是这个游戏的主线），但是却很好的烘托了游戏的史诗感。因此如果你要说什么游戏最“史诗”，我觉得非《群星》莫属，但是你也要清楚，史诗，不是那么简单的……P









左上图 虽然是一个星系策略游戏，但是游戏的细节做得十分到位，各种飞船运作时的动画完全没有偷懒

右上图 游戏的外交系统十分复杂，但是本质上十分单纯：要么怂，要么干

左下图 萌萌哒的外星人，这个可以有！

右下图 庞大的舰队不管需要科技，还需要强有力的综合国力。否则仗还没打完，你国库就被这些飞船掏空了

庞大而孤独的宇宙

文 | 葬月飘零



人类历史发展至今，已经拥有并掌握了相当多的东西，无论是艺术还是科学，无论是宗教还是文学，在人类手中都变得精彩起来。当然，目前还有很多人类无法实实在在的掌控的东西，比如时间，比如宇宙。

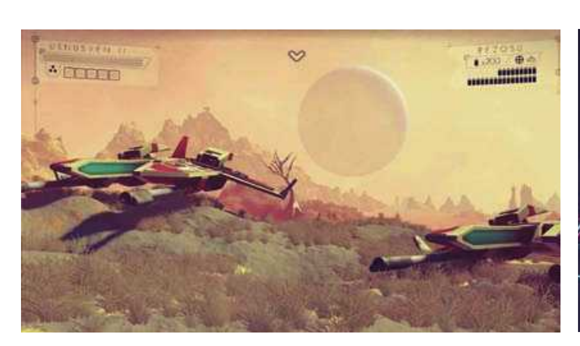
但是我们仍愿意使用现在已经掌握的手段去间接的触碰这些领域，有意思的是，不同的领域，对同一个还有没掌控领域的描述和理解也不尽相同。作为第九大艺术的游戏而言，对于遥远而又神秘的深空宇宙的理解与描述也是千差万别，当然，大多都围绕〝外星生命对于人类的态度究竟是极为友善还是充满敌意〞这一问题展开，不过也有少数另类游戏是例外。

无人深空
No Man's Sky
制作： Hello Games
发行： Hello Games
类型： 动作冒险
平台： PC/PS4
发售： 2016.8.9
售价： $79.99

比如早些年的艺术游戏《孢子》，还有在8月13日上市的《无人深空》都为我们带来一个无比宏大的宇宙。

庞大的宇宙

和《孢子》一样，庞大和探索是游戏最大的卖点。早在宣传阶段，游戏的开发者——这个只有15个人的开发团队Hello Games就一直强调他们的游戏世界足够足够的大：游戏中的宇宙会拥有18446744073709551616颗不仅可以登陆更可





左图 游戏开始时要搜集资源来让自己的飞船启动

右图 游戏中的各色飞船非常很有趣，获取各种飞船也是一大玩法

以探索的星球。并且每一个星球上都拥有自己的生物和生态圈，再并且，每个星球都会有自己不同的气候与风貌。游戏还拥有贸易、太空飞船与太空战，甚至新旧之间无缝连接，而且全球所有玩家都会处于同一个宇宙之中，玩家拥有初次发现星球的命名权，当其他玩家发现这颗星球时还将看到你命名的名字，同时游戏也有剧情，游戏的终极目标就是抵达宇宙中心。于是我们可以想象出一个拥有一百个《质量效应》那么大，甚至还要大的而丰富的宇宙世界。在E3 2014和E3 2015上Hello Games也为我们描绘了一个前所未有的太空游戏：你可以在星球上开采资源并利用资源改造你的飞船，而后利用飞船你可以在数不尽的星球之间来回穿梭，更有意思的是，还有海量飞船等待玩家发现，而且你可以发现外星生命并与他们展开贸易，当然，无聊的时候也可以去看看风景，摸一摸星球上的的外星低等生物，或是与其他玩家聊聊天——如果你们有缘能够在庞大宇宙相遇的话。

描绘的如此美好的游戏真正玩起来却和说好的并不一样。

Hello Games在几届E3上吹下的牛的确在《无人深空》中有对应的内容，只不过，真的就是他们所说的那样，游戏也只有很多星球、也有外星人、还有各种飞船和空战。海量星球虽多但同质化严重，虽然有各色随机生成的外星生物，但这些生物在目前人类正常审美面前显得非常古怪，如抽象画般的怪物们居然还有一些长着生殖器甚至是菊花般的脸，当你给它们点名称诡异的元素食物后就可以看着它们用难以形容的声音浪叫、以龌龊的姿势卖萌的绝景——你不得不承认，这在别的游戏还真就不常见。外星人只是一个个傻傻的NPC，玩家只能通过几个选项与之进行简单的互动，语言学习内容开始是很有趣，但久之就像国产卡牌网游中的角色升星一样乏味，更多时候所谓的外星人只是一件物品杵在那里等等，罄竹难书。

按照惯例和常理，游戏在宣传阶段中的大放厥词不可全信，但也绝不会缩水成只有一层壳，我们期望中的《无人深空》诸多元素是能够互相融合互相挂钩，然而实际上Hello Games带给我们的却是宣传的那些元素的简单叠加，不仅没有1+1>2，就算1+1=2也非常勉强。

虽然宇宙足够大，但庞大的宇宙中也足够的空洞。

乏味的探索

《无人深空》的探索是游戏最大的卖点之一。正如前面所说的，玩家以为游戏像EVE那样精彩而庞大，再不济也能在各个星球中贸易的同时还能探索遗迹与当地居民侃大山。但实际情况是，玩家只能做的就只有搜集星球上的各种古怪化学元素，不同的元素可以用在各种装备的充能与修复上。看起来高大上的各种化学元素名词如钚、钛、铱等具有一股硬科幻的味道，但这些化学元素的开采地点和使用内容颇为无厘头，使用锌和碳元素就能够修复飞船，好吧，碳纤维和锌合金至少还说得过去，但是用碳给武器充能是个什么机制令人费解，化学专业的玩家更是要乐死了，甚至元素周期表里根本就没有“镡”这种玩意，一股山寨风味的伪科幻浓郁不散。

在荒芜的星球上瞎逛，虽然初临的惊艳感真的十足震撼，但没多久，大约半小时后玩家就会被单调的风景催眠。加上可互动内容并不多，除了给低等生物喂食或是杀死它们就是和外星人学习单词，要么就是撩拨那些机器人守卫者。每一个星球都有古怪的机器人守卫，一旦过度采伐资源就会遭致他们的攻击，战斗比FPS游戏乏味不少，更重要的是这些守卫并非尽忠职守执着无比，只要你跑开一定范围它们就会放弃追击，玩家可以换个地方照样乱砍乱伐，守卫完全成了无厘头的摆设。另外糟糕的是，一但战斗时间被拖久，那么当枪械能量耗尽无法攻击战斗却仍未结束时，玩家只能停下来打开物品栏给武器装备重新充能，虽然充能操作很简单，但是打开装备栏玩家会停止但游戏时间不会，故







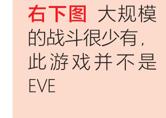


左上图 击毁陨石可以获取资源

右上图 飞船的迁移跳跃观赏性十足，不过看多了也就那么回事

左下图 突然遭遇庞大舰队时还是能够有强烈的兴奋感的

右下图 大规模的战斗很少有，此游戏并不是EVE



人仍然欢快的攻击玩家而玩家只能坐以待毙，极为糟糕的体验。太空战也是开始震撼马上就会变得乏味无比，空战没有精彩的辗转腾挪，更别想玩出“普加乔夫眼镜蛇机动”，飞船互相咬射仅此而已，而且说好的大规模太空战也仅仅只有观赏性，而且必须玩家运气足够好才能偶尔碰到远处发生大规模舰队战——而且持续时间非常短。

更加无趣的是游戏的死亡惩罚也相当宽容：玩家会在最近的空间站复活，损失的资源则可以通过捡尸全部取回。在如此轻松的死亡惩罚机制下，生存玩法的意义已荡然无存，玩家战斗与探险不必小心翼翼，死了拍拍屁股又是一条好汉。连锁反应势如破竹，各个星球上不同温度和环境会有不同生存和要求的限制条件也变成了纸老虎，唯一的应对手段就是充能你的防护服。而且游戏中元素资源丰富，除非你故意自杀，不然绝不会因为无资源无法给维生舱充能而死亡，唯一的麻烦就是需要花时间寻找与采集。

探索看起来很美好，但玩起来乏味无比。

孤独的旅途

《无人深空》和《孢子》一样，玩家在很短的时间内就可以将游戏的所有玩法体全部验到，而剩下看似无穷无尽的内容同质化极为严重：采集元素——升级装备或是充能——向着所谓的宇宙中心不断迁越一个另一个星球。而这就是游戏的全部内容，甚至我穿越了黑洞并降落到了一颗星球上却失望地发现这与之前黑洞另一面宇宙的星球没有什么太大区别。然而不得不说，游戏在给玩家带来的宇宙美景和深深孤独感方面做得非常的好，推广开来或是过度解读一下也可以说游戏表达了人类在宇宙中是如此孤独的主题。目前人来类还没有发现外星生命的时候的确是这样，孤独的从一个星球来到另一个星球，宇宙如此浩瀚人类却如此渺小，初次登上雅典娜宇宙空间站凝视整个宇宙，内心没有一丝波澜，那种感觉独特而奇妙，这是游戏为数不多的能够给玩家带来正向情感体验的地方。喜欢《无人深空》的玩家们正是喜欢上了这一点，游戏只有玩家自己和一个孤独而好看的宇宙。

属于第九大艺术的游戏自然也是艺术，与绘画、文学、戏剧一样，当然艺术也可以是商品，不过以商性为主要属性、艺术作为次要属性的游戏必然需要照顾到游戏的游戏性，而且，最基本的可玩性也是必须要保证的。由于种种原因《无人深空》的定位最终脱离了这一主旨，虽然在立项制作之初还是一款独立游戏的架势，还没有拿到后来发行商索尼（PS4）与iam8bit（PC）的钱，但显然《无人深空》最终的定位是一款赚钱的商品，也在后来拿了两家的钱，加上如此庞大的世界，庞大到Hello Games都无法凭借自身能力去驾驭的地步，悲剧自然无可避免。

与《孢子》一样《无人深空》的评价两极分化，而且两极的观点也是惊人的一致，觉得好玩的爱得不行，觉得无聊的恶语相向，同时两极的阵容也惊人的相似，好评阵营多为游戏媒体，恶评多为普通玩家，显然两方立场的不同与着眼点的差异造成了两极分化的评价。尽管如此，《无人深空》已经赚不少钱，Steam版销量超过70万份，有索尼爸爸的吆喝，PS4销量也绝不会低，这个成绩对于开发商与发行商来说已经足够。

结语

从艺术角度来讲，正如游戏的名称那样，《无人深空》的确构建了一个比较真实的孤独而宽广的宇宙，但从游戏性上来看，游戏实在是糟糕无比。同时《无人深空》也将游戏的另一种发展思路和形态的雏形带入游戏圈，如果技术成熟后厂商们真正能够拿出一款与玩家对《无人深空》预期相符的游戏那绝对会震撼整个单机游戏产业。

不过现在，对于普通玩家而言，去感受一下《无人深空》的艺术气息足以，一旦你在《无人深空》中感觉到了无聊，那么最好去试试同样拥有很多星球的《星界边境》。P









左上图 游戏的战斗并不如想象的那么美好宏大，多数时候只是小家烂气的突突突

右上图 星球上战斗只有不同的敌人和不同的战斗方式才能带来一些额外惊喜形

左下图 虽然玩家可以抵达星球上的任意一处，但星球各处的风景和地形同质化现象非常严重

右下图 游戏中有很多随机生成的星球地貌看起来并不那么令人赏心悦目

探索与建造乐趣无限大

文 | 莽月飘零



星界边境
Starbound
制作：Chucklefish
发行：Chucklefish
类型：动作冒险
平台：PC/PS4/XBOX ONE
发售：2015.12.31
售价：$14.99

自由建设类型游戏如今越来越流行，自从《我的世界》从小众走向大众并开始引领流行风潮开始，这种构建好世界和规则后由玩家依照游戏规则自由发挥并充分体现创造乐趣的游戏就被带入了大众视野之中。在游戏中采集各种资源材料，自由的建造各种建筑，自由的打造各种物品道具和武器装备，加上战斗系统、开放性的沙盘世界以及多人联机，整个世界立刻变得鲜活热闹起来，游戏性也变得近乎无穷大。

这种发挥玩家想象力和创造力的游戏作品如今也变得多了起来，除了老牌的《我的世界》和各色《我的世界》山寨游戏如移动平台上的《被尘封的故事》等之外，各种变种游戏也层出不穷，《泰拉瑞亚》以2D横版卷轴的方式为玩家呈现采集与建造的乐趣，在PC和移动平台都赢得了玩家们的心。而同类型的新游戏《星界边境》不仅包含《泰拉瑞亚》的基本玩法，更是将世界观扩展到宇宙层面，如此之大的世界观却并不像《孢子》或是《无人深空》那样虽大却空，玩家在游戏中每时每刻都有事情要做，而且在游戏的各个系统联动的作用下，玩家总能获得新惊喜。

极易错过的任务与故事

毕竟有《泰拉瑞亚》的作者参与制作，游戏的风格和核心内容必然脱离不开《泰拉瑞亚》，因此我们想要很好的评析《星界边境》那么就必须先要看一看《泰拉瑞亚》的素质。《泰拉瑞亚》最大优

左图 游戏开始，玩家在一艘宇宙飞船上拉开冒险的序幕

右图 玩家可以建造风格各具特色的房屋









左上图 在荒地上建起一座房子并充满家的味道，成就感十足

右上图 建造的乐趣近乎无限

左下图 游戏中的夜色也非常的有感觉

右下图 在这个充满紫色的星球上安家





点在于自由开采和自由建造，玩家可以在卷轴的2D世界里随意的采集资源并利用游戏的生产建造系统建造丰富多彩的物品，这些物品不仅包括武器装备更有建造的基本材料和各色家具，只要玩家愿意，在游戏中打造一座富有艺术气息的宏大建筑并非难事。然而游戏的缺点也是明显的，角色操作略为简单生硬，只能在XY的二维卷轴上移动，游戏并无角色的跳跃动画，只是角色图片在Y轴上平移，加上单调的攻击动作，游戏的战斗系统在操作上并不顺畅，很多时候的战斗并非因为Boss太强角色太弱，而是操作机制上的生硬带来的很多操作问题。游戏拥有主线故事，但玩家们更愿意忽略故事自由自在的在世界中建造或是冒险，尽管原本的故事剧情水平尚可，但绝大多数的玩家并没有完整领略到游戏剧情带来的精彩，因此游戏的整个故事剧情部分被大大的浪费掉了。

《星界边境》的优缺点与《泰拉瑞亚》相仿，尽管《泰拉瑞亚》的一些缺点在《星界边境》中的到了改善，但是剧情与任务方面的素质与《泰拉瑞亚》类似，虽然稍有改善且故事比《泰拉瑞亚》更加精彩，加上多种族的设定，游戏的世界观也被极大的丰富起来，但游戏精彩的建造与探索玩法仍然抢了剧情的风头。《星界边境》任务的完成方式有限，基本与《泰拉瑞亚》一致，除了找物、杀怪、生产制造老套路之外鲜有额外新内容，不过攻城战和地牢潜入任务非常亮眼。虽然游戏剧情方面的游戏性一般，但故事比较有趣，简单来说触手怪毁灭了星球，主角修复飞船逃离星球，一步步的收集到六个种族的遗物，搜集过程中还可以领略不同种族的不同宇宙观和文化，最终开启方舟将方舟内的毁灭核心摧毁拯救整个宇宙。游戏并没有指路系统，加上随机生成的世界和诸多玩起来繁杂的收集和挑战任务，玩家只能自行探索各个任务点不说，玩家在寻找任务点期间所花费的时间也并不少，尤其是游戏初期当玩家对游戏的一切还不太熟悉的时候，寻找任务点颇需要耐心。

除此之外，游戏的死亡系统对于新手来说也不够友好，而游戏难度模式的说明也过于简略，这让玩家将不同的模式误认为游戏的难易度。虽然有三种模式可选，虽然休闲模式无需吃喝也不会饿死且死亡无掉落，但对于玩家的自尊心来说怎么可能选择看起来最简单的模式，再不济也要选一个高于最简单一级的难度，选个需要吃喝并有死亡掉落的生存模式是大多数玩家的初次选择。然而当玩家在游戏中有了一定成就之后，甚至已经改好了一座宏伟建筑后，玩家在游戏中复杂的地下活活饿死或是被Boss干掉之后身上的物品掉落大半，然而捡尸确是一段噩梦之旅。缺少补给举步维艰甚至会陷入死亡循环，捡尸途中再次躺尸的悲剧会让身上的资源一点点流失，没几次玩家就陷入沉没成本的博弈之中：继续捡尸很可能会损失更多，然而放弃的话之前包括时间精力道具资源等的损失就完全白费。挫败感十足的同时另开休闲难度的新档同样要做两难决定：之前的投入是否要当成沉没成本而放弃，放弃开新档游戏性质大减，继续玩以后必然会遇到损失更大的情况。

真的，这种抉择实在是太痛苦了，当我在地下建造了家，布置好了房间，找到了一些有趣的道具比如能唱歌的麦克风玩的不亦乐乎的时候，甚至还准备以此为基础扩展出一个地上建筑。但是在一次外出采集资源时，由于食物没带够且深入矿洞深处，很不幸被成群的小怪围殴致死。然而随后捡尸之路异常艰难痛苦，不仅怪多战斗力差，矿洞原本就复杂的结构加上之前的资源开采变得更加复杂，怪多可以一点点杀，但迷路真的是非常痛苦。当我意识到捡尸已经成为不可能完成的任务时却发现重开新档的沉没成本更高，游戏兴致瞬间烟消云散，退出游戏撸一局LOL压压惊。

游戏的战斗尚可久之乏味，逃不开攻击——后退走位让过硬直/重新充能——攻击的套路，当然这并不是说游戏的战斗有多么无聊无趣，虽然小怪比较无聊，但不得不说游戏的大部分Boss战非常亮眼的同时也颇具挑战性，而且不同武器的不同战斗风格也是游戏一大亮点，近战的刀枪剑戟远程的弓箭枪械，玩家

总能从众多战斗风格中找到自己喜欢的那一个。

以上种种再加上建造系统很令人沉迷的此消彼长，很遗憾，虽然游戏故事的内容很值得体验，加上克苏鲁的元素让世界观变得完整而有趣，但绝大多数玩家们仍然错过了游戏很值得体验的剧情玩点。当然这不能怪玩家，如果游戏能够将任务的成就感和便利性提高一些，自然会有更多玩家愿意体验剧情带来的乐趣。

采集与建造的乐趣

《星界边境》的采集与建造系统在《泰拉瑞亚》的基础上有了很大改善，《泰拉瑞亚》的采集过于拖沓，生产建造的内容不算丰富，《星界边境》这一次将这两个最致命的缺点很好的改正过来。《星界边境》中的物体操纵器将《泰拉瑞亚》里所有繁杂的斧子、矿镐等整合，资源采集不必再背上一堆工具，一把瑞士军刀足矣。而且玩家还可以升级你的采集器，虽然开始采集和《泰拉瑞亚》的温吞水一个鸟样，但当你升级采集器之后，无论是采集速度还是采集面积都会增加，基础资源搜集工作立刻变得轻松起来。

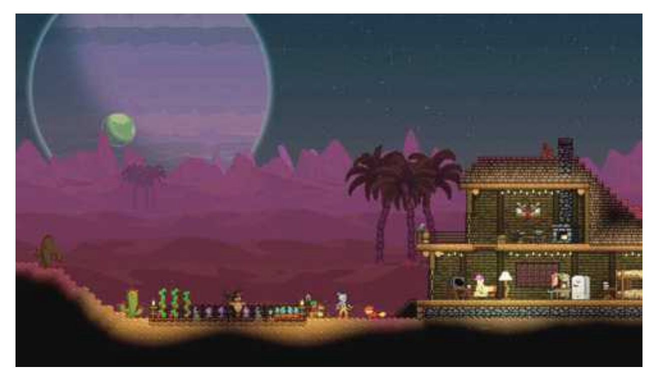
生产建造的内容被大大丰富，除了各色家具、功能设施在《泰拉瑞亚》的基础上被大大丰富之外，各种建筑原材料也变得多了起来，各色砖头各种门窗让玩家在建造时有更多的选择余地。而且游戏的一些特殊道具很有趣，比如麦克风能够让你的小人唱歌，“滴滴哒哒”的电子仿人生音组成的旋律非常有趣，其中“Canon In D”能够给玩家带来别样风味的卡农，喜欢卡农的玩家一定不能错过。

建造的基础内容的完善是建造系统乐趣提升的关键，前面说了游戏这方面做得不错，自然建造的乐趣也比《泰拉瑞亚》要高很多。《星界边境》中玩家可以自由建造风格和结构各异的建筑，细节上也有更多空间允许玩家去完善。铜窗子、小木桌，加上吊烛台和一副油画、一堆篝火，坐在木质椅子上品着茶，悠闲惬意。石砖泥瓦、三层阁楼，书架冰箱电视机，还有坐便器和浴缸，现代化生活非常便利，只要玩家愿意，甚至打造一个未来风格的家也是可以的。加上游戏可以在各个星球之间来回穿梭，玩家可以邀请NPC来租赁你的房屋获利，游戏总能有很多机制去推动玩家进行建造，也总有手段能够将采集与建造平滑的连接起来，使其互相影响良性循环。反观《泰拉瑞亚》盖好一座大房子后就很少有动力去另建他屋的窘况，《星界边境》值得称赞。

探索与发现的惊喜

《星界边境》另外的精彩就是探索与发现的乐趣，这一点与最近话题性十足的《无人深空》相比天上地下。

《无人深空》的探索与发现的玩法一旦过了游戏初期就会无聊至极，但《星界边境》却正好相反：玩家过了初期并突破游戏在装备、剧情、任务等方面上的限制之后，探索与发现的乐趣会成倍的增长。《星界边境》中的初始星球是随机生成的，此外，除了任务需要固定的几颗星球之外游戏中还有很多随机的星球，不同的环境、不同的地貌、不同的生物——而且风格上的契合度很好，并不突兀出戏，更重要的是，星球并不是没有内涵只有表象。在我初次游戏时的探索发现经历非常令人难忘，当我发现解锁更多建造内容时需要采集铜矿我就拿好罐头和大剑出发了。夜晚怪物变多，我被怪逼到了一座废弃的建筑内，虽然杂草丛生，但入夜时分孤零零的木凳和木桌，还有窗外飒飒的风声让我仿佛看到了曾经居住在这里的房子主人。他或许是一个孤独的伐木工或是矿工，当他的工作完成后便遗弃了这里，甚至可能这座房子的主人被怪物杀死了，不过却帮助了我去躲避楼下躁动不安的怪物，等到天亮，我将继续出发。功夫不负有心人，果然找到了一点点铜矿，继续向下挖，随着不断深入，异星风格的建筑









左上图 更为丰富的生产建造系统让游戏的乐趣倍增

右上图 采集资源是一项苦差事

左下图 就算是战斗也可以获得建造材料

右下图 UFO入侵，开始战斗吧

映入眼帘令人震撼，我已经身处一作宏伟的外星遗迹，诡异的风格，科技感十足的设备，与地上的绿树成荫截然相反，这些都是游戏留给我去脑补故事的素材。

《星界边境》虽然在主线故事上有遗憾，并没有太多玩家愿意听《星界边境》讲故事，但是却将玩家自己给自己讲故事的机会留了下来，玩家可以根据自己的游戏经历和沿途景色去脑补自己的故事，游戏给足了玩家能够讲故事的空间，而且时不时会流出一些小惊喜，更重要的是游戏的细节得到了足够的重视，像《辐射4》一样，一具尸体、一包香烟、一只咖啡杯，远处另一具握着匕首的尸体，意境和氛围让玩家能够感受到死者生前的故事，而在《星界边境》中，物品和环境也能够让玩家利用这些素材给自己讲故事。

结语

其实玩家们早在2014年就能够玩到《星界边境》的测试版，《星界边境》在达到现在的水准之前历经了两年左右的测试和完善修复过程。测试版与《泰拉瑞亚》很接近，正式版资源采集的万能采集器在测试版中也还是《泰拉瑞亚》的专用工具，挖矿要用矿镐，伐木要用斧子。可以说测试版游戏仅是一个基本框架，仅反映出了游戏探索发现、采集建造、战斗探险的几个基本玩法，不过星球的概念在测试版中就已经有了，玩家可以在不同星球上往来穿梭。另外测试版的每一种在玩法细节上的扩展内容有限，游戏容量和内容远不如正式版这么丰富，当然测试版与正式版之间最明显、最直观的不同在于游戏测试版并没有外星人袭击星球主角逃离的开场动画。想都不用想的是，各种调试、修复各色玩家测试出来的BUG也是测试版距离正式版发售的这段时间内开发者Chucklefish的主要工作，在Steam的游戏页面中我们查看游戏的更新历史就可以发现，除了满屏的“Fixed”之外就是各色“Added”字眼——如果游戏前两年就草草发售，那么《星界边境》的游戏素质绝对不会让IGN给出9.1分的高评价。

《星界边境》在“资源采集——精炼——生产建造”的经典老套路中配上额外的新思路，这让老套路焕发出了前所未有的新生命力。可以说，《星界边境》是《泰拉瑞亚》的威力加强版，玩家游历的不再是单独孤立的世界，而是宇宙中的各个星球。与空洞无比的《无人深空》相比，游戏探索的乐趣更多更广，加上建造系统的自由和有趣的故事与任务，《星界边境》的耐玩度非常之高。加上多人模式能够与好友同游，可以毫不夸张的说，即便是《星界边境》玩上一年仍然能够在某些细节上给你带来新惊喜。

如果你喜欢这种自由建造的沙盒游戏，同时能够接受复古8BIT风格，那么《星界边境》一定不能错过。P

左上图 章鱼怪来啦，快跑

右上图 多人联机模式更加有趣，尤其是建造和战斗玩法

左下图 如果你喜欢8bit风格，游戏中的一些地点的风景还是相当有爱的

右下图 欣赏海景也是不错的选择









RPG剧情新思路

文 | 时渡



机械巫师
The Technomancer
制作： Spiders
发行： Focus Home Interactive
类型：角色扮演
平台： PC/PS4/XBOX ONE
发售： 2016.6.28
售价： $33.14

不得不说Spidergames对制作火星题材的游戏真的是热情十足——即便他们的上一部此类作品《火星：战争记录》从场景到剧情到游戏系统都有诸多问题，以至于其在媒体和玩家群体中的评价都称不上好。而他们也没有吸取“教训”，还是要给玩家讲讲火星上的那些事。

这份决心已经在今年的四月份以《机械巫师》这部作品同玩家见面了，用几个预告片的话来说，这是一部“可以在魔法和科技之间游走”“自定义内容多样”甚至“剧情有分支且时长近50小时”的内容丰富的RPG。但从实际的游戏体验而言，承诺虽然实现了，制作组根本改不掉的老毛病却令玩家的体验仍然不尽人意。认认真真通关的玩家一定有一点特别的感触：这家工作室太不懂得作品的闪光点在哪里了。

改不掉的老毛病

《火星：战争记录》的场景不仅少，而且小，但关键的问题出在技术层面上，诸多模型碰撞的处理和动作手感的反馈都相当差。而更重要原因还是制作组总会把一些相互有冲突的系统搞在一起。在《机械巫师》中我们发现它一个毛病都没有改，实在让人猜不透这些年做游戏的功夫都下到哪里去了。

左图 每一座城镇都有各自的魅力，遗憾的是城镇数量还是太少了

右图 肉搏战斗风格的同时辅以机械巫师风格战斗













左上图 短刀与枪械的组合在牵制敌人的时候相当实用

右上图 地图场景很漂亮，但仅限于观光

左下图 无尽的跑路。没有传送系统真的是太糟糕了，因为一路上你不知还要打发多少蠢蠢欲动的敌人

右下图 几只野外Boss遵循着傻大蠢的原则，但明显你的队友要更蠢，以至于令战斗变得艰难——除了满地埋炸弹似乎也没有什么更好的办法了

必须承认游戏中的城镇设计确实很棒，就主城镇之一俄斐来讲，上城区的建筑科技与机械感十足，贫民窟则因为地图结构的松散和路人NPC的分布显得富有生活气息，对于商人之城诺克提斯和变种人之都也都是各有各的风情。每一座城镇都不乏亮眼景色，并且在城镇的设计上本作很难得的在城镇道路的相互沟通和场景的立体感上下了功夫，比较典型的例子便是诺克提斯便是直接分为上下两层的。场景的小缺点在于互动性严重不足，也几乎没有动态情节，也意味着玩家在城镇内除了任务便只能欣赏城镇的设计。而真正显示出制作组缺陷的则是游戏内只有这三个城镇，再加上一共不超过5个的小副本，就是全部的场景了。有着长达几十小时的流程地图却小的可怜，使大部分的任务都不得不在城镇内部完成，在这般的条件下就算是再好的场景设计也一定会让玩家深感疲劳。

本作的宣传重点动作系统也不如看起来的那般美好，不只是因为所谓的“科技和魔法切换”没有完成的很好，问题更多的在于人物使用技能和武器的手感以及敌人的触发机制上。

玩家操控的人物是可以根据战斗情况来变换风格的，三种战斗风格各有各的特点：使用棍棒的风格招式伤害高而出招大开大阖，辅以脚踢的打断技可以在短时间造成大量伤害；短刀与枪械的组合适合灵活走砍，匕首的中毒Debuff配合枪械的牵制作用在牵制敌人的时候相当实用；剑盾风格则是稳扎稳打的类型，防守反击是其基本的战斗思路。除了这三种战斗风格之外，玩家还有一个“内置”在人物身上的“机械巫师”风格，顾名思义，此风格是以巫师的姿态通过使用强力技能输出，在实际的战斗中玩家总会在选择一种肉搏战斗风格的同时辅以机械巫师风格战斗。

为了令战斗的选择更有多样性和策略性，实际的技能都是在处于子弹时间的面板上选择的，玩家有充分的时间在战斗的任何一个时刻去考虑自己下一步要做什么。另外每一种风格也有各自的子系统，比如剑盾风格就包含动作游戏中十分常见的反击系统，这无疑令游戏的可玩性有了一定程度的上升。但是在玩家操控的时候，会发现其实可选择的打法没有几种，因为敌人的强度实在是太高了。

游戏中所有的人型敌人都和主角共用一套动作系统，区别仅限于他们不可以随意切换风格，这意味着敌人至少会使用“防守—反击”和主角战斗。BUG的是，敌人处于被连招状态时竟然也可以发动反击，这绝对是游戏的设计问题。辅助射击系统也是玩家战斗的一大利器，这是个让人又爱又恨的系统，一方面可以不用瞄准的射击；另一方面，敌人竟然也有这个系统！在每个场景中，游戏都会根据你的阵营关系分布着各类敌人，他们都是有一个判定范围的，进这个范围就会被发现并触发一场战斗，但是由于地图狭小，你根本没有什么回避空间，更加丧病的是游戏还加入了战斗中不可攀爬不可跳落的设定，这下你连跑都跑不掉了。

《机械巫师》的战斗系统绝对说不上烂，但是在敌人的一些系统设计上的问题令打斗变得很不平衡。另外游戏中还有一些模型上的碰撞问题和实际模型与画面不符的毛病。总之游戏中的战斗问题多多，尤其是当你知道了这些战斗可能要浪费你大量的时间之后。

阵营与剧情

《机械巫师》收集品少的可怜，战斗体验一塌糊涂，地图漂亮但是仅限于观光。这些都是不能忽视的缺陷，但仅仅因此就断定它没有游玩的价值却是不合理的，因为一款RPG的核心还是在于“扮演”，自由度等要素的匮乏只能说明这部游戏在“扮演”玩家自己的道路上还要走很长，但是却并不妨碍它讲一个好故事，也就是让玩家去感受“扮演”他人的乐趣。

《机械巫师》在剧情的处理上无疑是合格的，而对一些已经习惯于RPG剧情套路的玩家来说，游戏中也不乏一些令人眼前一亮的新花样。

本作在故事的讲法上采用了以阵营任务推动主线剧情的形

式，这种方式在他们之前的游戏中也有所体现，但完成度最高的还是《机械巫师》。有趣的讲故事形式令剧情有了一些新意，而推动剧情的任务在长度和深度上也让人满意，最贴切的评价应该是“墨迹”。

游戏的最大特色就是任务的多选择性，同样的一个任务，你可以选择说服，可以偷，可以杀人越货，这还是比较模板化的任务方式选择。如果你想得到，还可以有更丰富的玩法。自由的任务完成方式令游戏多了不少内涵，当然不可否认游戏中还是有一些垃圾任务，但是至少主线和阵营的任务很多还是很出彩的。

任务除了在任务的“选择”上处理的很好，更有意义的优点在于阵营任务与主线是相互贯通的，你的一次任务可能牵扯出好几个包括阵营和主线的任务，也会因此而令主角与各个阵营间的关系发生变化。不过变化也仅限于此了，因为这一切都不会对流程造成真正意义的影响，主线是不会改变的，总共的任务也就那么多，这些变化除了令阵营关系改变之外，没有任何作用。

这就牵扯出剧情上最大的亮点了，的确不论你做出什么选择该做的任务也还是要做，但游戏却以内容表示，即便游戏的确不可能真正做到剧情的动态变化，它也可以用一些手段给玩家营造出剧情选择极多的错觉。

主要NPC们的文本量相当大并且会随着玩家行动的不同阶段和不同选择而发生变化，你每做一件事情，不同的人都会对你的行为产生不同的评价，阵营的关系也随着你的行为发生变化。

《机械巫师》的啰嗦剧情确实体现出了超乎寻常的作用，虽然游戏的主线确实只有一条，异常丰富的对话却给玩家营造出了一种错觉。因为你做了一个任务，知情的队友会私下谈论，不知情的群众也会探讨一番，而对于情报网充足的各个阵营，你的所作所为都会从他们的不同态度上得到直观的回答。更妙的是，这种改变是相互贯通的，势力间的关系和态度总是会因为任务的完成而改变，玩家会感觉到自己的行为确确实实的令这个世界发生了一些变化。

从剧情的表现手法而言，本作没有长篇大论的动画，主线支线的全部剧情都是依靠人物对话来表现，这意味着主线很容易被混淆，毕竟各个阵营的任务相比起来似乎重要程度都差不多。游戏很有创意的用了回顾玩家做过的种种选择和成就作为剧情的收尾。而诸如业力系统和NPC的友好度等等系统也都是为了更好的服务于阵营与主线故事的推进方式而存在。

对比起现如今一条主线附带无数支线或是以“无尽的动态任务”而引以为傲的主流RPG，《机械巫师》讲故事的新意显得更加有趣，它可以令玩过游戏的人们展开联想：在技术和底蕴还没有发展到能做一部真真正正的“行动带来结果”的作品的现在，仅仅用各类书籍收集品和海量的任务塞进游戏里确实是可行的道路，但是不是还可能有其他的可以令玩家感受到“扮演”乐趣的思路？

结语

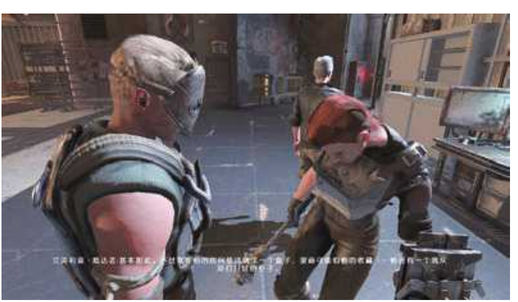
《机械巫师》缺点很多，这些缺点也并不是因为一两个亮点就可以被原谅的，可玩性的短板注定了它不会在玩家和媒体中得到太好的评价。但是仅有的亮点却也足够把这款游戏的价值提升到“佳作”的地位了。因为它在剧情上下的功夫，得到的成果甚至是值得大作去学习和采用的，也一定会令一些只会用录像带，笔记本拓展剧情的游戏感到羞耻。

对玩家而言，spidergames的游戏也值得期待，虽然游戏总是槽点多多，但从《妖兽与人类》开始，就总是有一两个会给玩家新奇感受的设计。很难不去想象若是他们能把游戏的基本系统做到完善而又亮点十足会给玩家带来怎样的新奇之风。

不过，最先要更正的或许还是对自家游戏优点的认知能力上。正如《机械巫师》的宣传上费劲唇舌的夸赞游戏的动作系统一般，即便今后做出了无可挑剔的作品，却连自己都不知道游戏哪里好，取得的效果也一定会与实际的游戏价值有所偏差吧。









左上图 不只是Boss，火星上的全部野外生物都是爬虫类，是不是象征着制作组对火星生命的一种观点？

右上图 即便资源缺乏，即便前途未明，各个阵营仍旧相互勾心斗角。他们之间的切磋也是剧情看点之一

左下图 NPC的戏份都是以支线任务的形式进行的，但因为剧本量的丰富和任务数量多，几个NPC的性格塑造还是很鲜明的

右下图 火星的极地。不得不说作为最后一战此处场景还是挺有气氛的

并不那么宏大的复兴
关于《天使帝国Ⅳ》的一些杂感

文 | 呼吸机



天使帝国Ⅳ
Empire of Angels
制作：大宇资讯
发行：寰宇之星
类型：回合策略
平台：PC
发售：2016.6.30
售价：￥99

时间是一件很残酷的事情，日子像流水一样过去，曾经年少时笑过哭过、兴奋不已的那些游戏，随着时间流逝，竟然变得这么微不足道。它们就像十余年前很吓人的1G空间，在硬盘里和记忆里所占的比重渐渐减小。所谓中文的单机游戏，以及当年无数面红耳赤的争吵和对产业的担忧，想起来多少有些可笑。

市场创造的物质基础至少给了制作者们更多平台的选择权，导致许多在小圈子里知名度很高的系列游戏的名字又被人们叫起来。就算我对怀旧未必有兴趣，能看着一个个品牌的逐渐演化和变迁，终究还是件有趣的事情。

《天使帝国Ⅳ》出现在今天，虽然说不上完全守旧，但它至少补充了当代同类游戏里欠缺的一部分。在这款游戏的流程中，你可以看到十余年前二线游戏的乐趣。它们可以用普通的剧情和看上去不出奇的游戏性，创造出一个完整的、主题公园般的世界。这种感觉在海外的、野心过大的作品中鲜有，但它们的成熟，也是华语单机一度辉煌过的证据之一。

《天使帝国》表现了一个只有女性的世界，不但人物可能的性格和背景受到限制，并且现实世界的题材有一大半也无法带入游戏。《天使帝国》剧情严肃，甚至到最新的一部也硬派。早期的作品将所有能想到的战棋元素组合在一起，也有足够强大的娱乐性，这也正





左图 游戏采用了很多视觉小说的手法，继承了些许尚未失传的港台游戏的制作经验

右图 本作仍然采用CG图的方式来表述剧情

是当代很多单机欠缺的。这新一部的作品，继承了前作的“好玩”，而格调整体是轻松，惊奇，快节奏，偏向触屏时代的，虽然只是一个试水，但也能看出作者对两个时代两种风格的折衷。

这部游戏里，房屋、山峦甚至树木都是由钝角构成的，而前期不少时间需要和动物打斗。蓝天白云，像玩偶般的3D模型，舒缓的音乐和明朗、单纯的人物关系，让人感觉很放松，想在某个懒散的下午在游戏很不平衡的数据里好好消磨几个小时。游戏的整体画面偏向打闹，所有特效都显得轻柔。

整个游戏的战斗画面也偏卡通。许多招式都模仿日式游戏里看似贫乏却又让人偷偷欢喜的幽默感。而敌方丧失战斗单位的画面，也只是爆衣之后脸红地逃跑。当把暴力完全隐藏之后，这个干净、纯粹、痛苦和死亡并不存在的世界，怎么能不让人向往呢？

终究，男性是社会的消费品。男人可以默默地站在队伍里，变成披着盔甲的无名士兵，而女人则不行。之前游戏里大量面目模糊的女兵，还是让人感觉残酷。但这一部里，她们的性格就鲜明多了。除了每个人都有不同的台词，到后期还有专属的职业和剧情，让作品有养成的空间。编剧的功底不过关，创造足够独特和标志性的人物还有距离，整个系列最标志性的内容，大概只能是主角永远叫妮雅。但试图创建角色并将之镶嵌在游戏框架里的尝试，也算是一个很值得一提的起点。

与之相似的是，新作里的战斗系统非常轻松。游戏的难度并不高，玩法也很直接。许多任务具有多个胜利条件，达成一个就可以获胜。如果有角色的撤退，她依然可以获取经验，虽然会降低评级，但也避免了因为玩家操作疏忽后期角色实力不均的问题。游戏每一回合都有存档，玩家可以很轻松地在任何一个时刻回到过去，更轻松地击败对手。热衷于难度的玩家可以刷战斗评价，但游戏整体偏向非核心玩家。游戏同时提供大量可以刷等级的区域，降低战棋的门槛，当然，这些地方逛起来多少有些无趣。

《天使帝国Ⅳ》将战棋游戏的每个特点做得五脏俱全。在主线任务里，玩家能经历压迫感十足的车轮战，体验跋山涉水收集宝箱的过程，将看上去各种数值吓人、型号巨大的Boss击败。游戏每一章里都有合理的起因、发展和最后的关底苦战，各种战棋类游戏的常见任务，也算应有尽有。游戏有很明显的将同类游戏各项系统简化的痕迹。作品中没有道具系统，招式只有寥寥几个，地形、状态等元素也被降到最简。但所拥有的系统，整体还是以相对多变的形式展现的。

当然，这并非说游戏没有问题。相反，《天使帝国Ⅳ》很难复兴系列的过去，甚至可以说它是整个系列中最仓促的一部。有些类似手游，过于简小精致的背后是这部作品给玩家的空间也减小了。不但人物养成很不自由，打法也缺少环环相扣的味道。至于剧情、画面和优化这些问题，各路旧有的毛病一样不少。

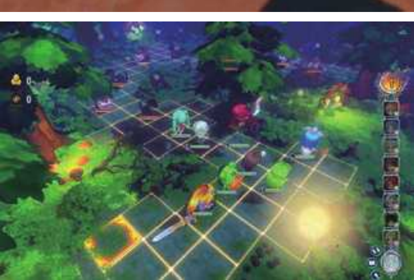
关于画面、战斗和各种系统的顾虑，在真正的游戏过程里，很多时候还是能被放在其次的。足够多元的养成元素、站位和游戏内容，足以支撑十余个小时的游戏流程。它运行平稳、元素单纯，虽然过于简约以至于缺乏多周目的可能。但在当代界内充满各种虎头蛇尾、自以为是和苦大仇深的作品中，《天使帝国Ⅳ》反而值得一玩，并且可以让人本能地对之有一种好感。从目前的评论看，玩家对之的讨论也更加理性，不再有同类作品常出现的各种棒杀捧杀。整个氛围非常单纯宽松，这种良性的研发和娱乐环境，在畅游和烛龙大笔砸钱都无法形成的同时，却在制作组把架子放下以后自然形成了。

复兴是国产游戏近几年的大趋势，它们或像《新剑侠传奇》草草收尾，或如《侠客风云传》已经能生产第二作，但这类作品如果需要成熟，依然远有可以走的路。这两者都偏重于做大、做广。《天使帝国Ⅳ》的登场又代表了另一派势力，它们从一出生起就是本分的。如果单机游戏还想在这个移动端的时代生存，也许这才是一条更好的道路。P











左图 游戏发售时的手办，日式游戏常用的营销手段

右上图 《轩辕剑》角色的客串——这种趣味感在同类的游戏里已经不多见了

中下图 战棋常态：从打动物开始

右下图 游戏有一定支线和可以刷刷刷的内容，扩大了可玩度

战火下的人性拷问

文 | YARRN



归家异途
HomeBehind
制作： TPP Studio
发行： Coconut Island Games
类型： 生存冒险
平台： PC
发售： 2016.6.3
售价： ￥18

2016年6月3日，“装嫩”的叔叔阿姨们已经过完儿童节的平淡无奇的日子，一款两个月前登陆过Steam青睐之光的作品《归家异途》终于正式发布了。作为一款扮演难民逃亡欧洲的轻度Roguelike游戏，生存和前进便是《归家异途》唯一的目的。

在全文开始前不得不提一下Roguelike的定义，分别是生成随机性、进程单向性、不可挽回性、游戏非线性、画面朴素性、系统复杂性，符合定义的这些作品被统称为“Roguelike”。或许看完描述还会对这个定义心存不解和疑惑，但只要进入《归家异途》的世界，一切便豁然而解。

除了刚进入游戏时有短暂的新手教程和每25%的剧情点是固定内容，玩家在前进途中遇到的任何资源或是NPC都是随机生成的。于是也衍生出了一种S/L打法，即Save/Load（保存/载入）。在前进过程中如果遇到长时间没有食物或者水源，可以通过S/L重置，以期改变之后的路线环境，在既定路线出现大量主动攻击敌人或者某些资源缺少的情况下也同样可以考虑使用S/L方法重置，只是不一定S/L就一定可以得到自己想要的结果。如果玩家真的感觉游戏难度太高，不妨尝试“洗脸”“洗手”等玄学方法，或许会有意外的收获也未尝可知哦。

《归家异途》只有一个前进方向，那就是向着欧洲而去。这一点既是对目前欧洲肆虐的“绿潮”问题

左图 《归家异途》有非常简单的背景故事

右图 你前进的唯一目的就是找到家人





的影射，也是对Roguelike这个类型的靠拢。去往欧洲的距离有3000公里，作为难民如何在战乱下生存下去才是最难的。但如果只是这样的话，那这款游戏或许就会成为《这是我的战争》。

游戏一共有15个初始职业可选，但在第一开始游戏时只有5个初始职业可选（农民、建筑工、学徒、会计、木匠），其他的职业会随着旅途的进行而渐渐解锁。角色一共拥有力量、敏捷、智力、体质4个属性，每升一级可以额外获得2点属性点，玩家可以自由选择成长路线。在达到一定等级后，玩家还可以获得额外的技能点，这个可以点在技能页面下的被动技能中，被动技能的选择将对玩家之后的成长路线选择产生巨大的影响。在前进的过程中如果好运完成了某些额外的事件，便可以获得明信片，每一张明信片都可以给玩家带来额外的提升。

在游戏中，要时刻注意自己的情绪、食物、水，这些关乎角色的能否生存下去。其中情绪关乎生命恢复，食物和水关乎生存。当食物和水任一为负时玩家将进入持续掉血状态，如果不能及时恢复便只能有看着自己一步一步走向死亡和原地等死两种选择。

在游戏的进行过程中，还会因为进食、饮水、天气、环境等使角色承受从感冒到骨折等各种病困DEBUFF，而吃饱喝足之后的食物BUFF极大的提升了角色的能力。

在生存的同时，背后还会有着叛军的追击，一旦脚程过慢被叛军追上，艰难生存的同时就又需要面临叛军的威胁，这将极大的提升游戏的难度。

目前《归家异途》一共有四个地图，分别是：利拉尔沙漠、萨哈德战区、艾森密林以及巴维兹镇，玩家在游戏中的每一步举动都将是不可逆的，这也让玩家必须养成及时存档的好习惯，因为生命只有一次，不存档的代价将是从头再来。

当游戏进行到一定阶段，玩家身上的板车、厨具、车间、火把都已经升到了3级或者更高的等级，重头再来绝对是一件十分痛苦的事情。在游戏第一关能找到一块金属来升级厨房便是一件非常值得庆幸的事情，厨房出得越早便意味着至少在食物上不用太过担心，一路上收集的各种“来历不明”的肉便都可以做成烤肉。一旦有了烤肉，玩家便不需要为了食物而大费周章。在肉快变质的时候做成烤肉，可以重置食物的保存周期，避免食物太快变质。

负重的限制使得玩家不能一股脑捡东西存在包里，要对身上的资源进行取舍，在一定程度上也使得游戏难度得以增加。

在前往非洲的过程中，会遇到许多可以进入的交互场所，玩家可以自行选择是否进入。在室内可能找到玩家稀缺的材料，也可能遇到猖獗的匪盗，所以是否进入也是一个小小的赌博。当在室内时，游戏左下角的进程是不会继续前进的，但叛军的进程却会随着时间增长。如果在室内呆了太久的时间，也许出门就会遇到追赶而来的叛军，而这时候即使使用S/L大法也已经于事无补，玩家只能期许自己可以从叛军的包围中杀出一条血路来。

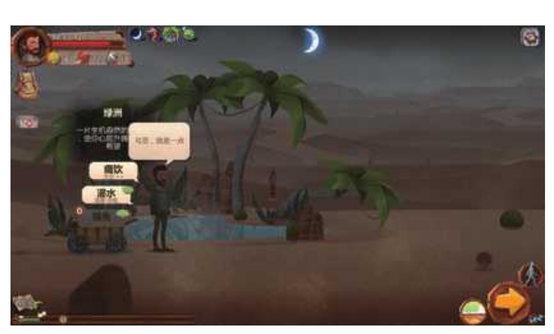
《归家异途》虽然只有简单的故事背景，但游戏的剧情并不单薄。因为Roguelike游戏进程单向性的原因，玩家在《归家异途》通关后只会看到一个结局，这一点有别于一款相类似的游戏《天空之山》（Skyhill）。困难以上难度模式通关的玩家还可以看到额外的通关视频，算是对游戏剧情的一点补充。

■《归家异途》生存指南

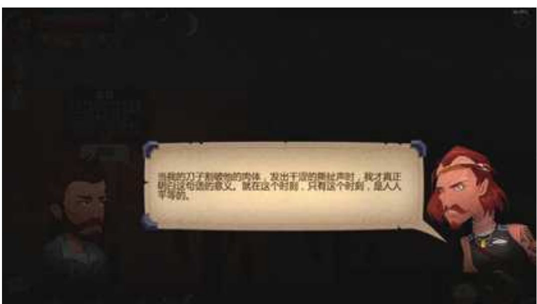
在游戏开始，玩家被“把犯人和俘虏扔进沙漠的习俗”扔进了利拉尔沙漠。玩家在醒后决定走出沙漠并寻找家人：弟弟和女儿。这时可以发现一具骷髅，搜索骷髅可以找到道具小刀以及空水壶。骷髅身边会有一个小纸条道具，这将是对剧情的重要补充。对剧情感兴趣的话一定不要错过每一张纸条。纸条上的内容显示附近水源已经枯竭，需要尽快通知缺水村庄。

在第一章游戏进程达到25%时，玩家会遇到一个破旧的小村庄，村庄长老告知玩家家人已经去往最近的城市萨哈德以及附近









左上图 游戏初始只有5个职业可以选择

右上图 如果不在绿洲处补充水源，之后或许会被活活渴死！

左下图 专一的成长路线是游戏通关的保证

右下图 被扔进沙漠后，迪普虽然活了下来，但已经不能再按正常人的思维考虑了

狼群的隐患，并送了玩家一壶装满的水。在50%剧情点，玩家会到达起始小纸条上预告的缺水村庄，该村庄已被狼群袭击以致尸骸遍地，房间内埋伏着大量的狼，如果想要进去搜寻要确保自身状态。在村中找到了一个纸条：因为一直找不到水源，他们把挖井人迪普扔进了沙漠。

在村口会遇到第一个Boss头狼，只要掌握好攻击和防御的节奏，其实这个Boss并不算太难。继续往前走会在75%处遇到一个大型难民营地，他们自发组织共同前往欧洲，他们的领袖名叫拜娜妮，拜娜妮会给予玩家线索以及大量补给。在拒绝拜娜妮同行绕开萨哈德战区的提议后，玩家独自前行。

在第一章最后会发现一个被袭击的小型难民营地，击倒几名疯狂的强盗之后会遭遇到先前纸条中提到被遗弃的挖井人迪普。被扔进沙漠中活下来的他之后在萨哈德乞讨为生并逐渐堕落成了一名杀手，与玩家一言不合化身为第一章的Boss，迪普的攻击虽弱暴击却很高，听电锯音效善用格挡防御暴击是击败迪普的关键，当然装备好的话无脑怼过去也是可以的。

之后玩家来到了萨哈德战区，这里不再有沙漠的沙尘暴天气，但会有下雨以及炮弹轰炸。下雨可以躲在室内，炮弹轰炸需要掌握好节奏即时躲开。在25%的剧情点玩家会遇到抵抗组织成员KING，玩家可以与他掰手腕获得一张力量明信片。在50%的剧情点玩家会到达被叛军包围的抵抗组织营地，女兵艾麦拉告诉玩家是因为新兵奈扎尔的背叛才使得营地失守，玩家冲出重围后会发现叛徒奈扎尔，这是第二章的小Boss。奈扎尔是一个属性平均的Boss，难度不高可以轻松打过。

继续前行会遇到几名想要“赎罪”的叛军士兵，玩家进去营地休息时他们会偷袭，在打败头领莱尔后，玩家会得知女兵艾麦拉已经被抓走并关进了叛军营地。叛军营地位于城市边缘，首领法迪上校会邀请玩家决斗，以期实现自己与被自杀炸弹杀死的家人团聚的愿望。法迪伤害很高，但暴击前摇很长，有效格挡和暴击打断可以轻松克制。打败法迪后玩家救出了艾麦拉并离开了萨哈德。

第三章位于艾米森林，这里广袤的森林是天然的边境屏障。在艾米森林，玩家会遭遇极端反难民组织成员，他们希望通过阻止难民入境来避免恐怖袭击的发生，玩家在劝说无果后只能动手闯过。

在50%会遇到被疯狂难民围攻的东欧记者，记者被误认为是敲诈难民财产并贩卖奴隶的东欧“蛇头”。记者向玩家讲述了蛇头假装成慈善组织欺骗难民致富的不齿手段，玩家决定帮助他解决难民的围攻。在75%会再次遇到拜娜妮领导的大型难民团，他们被蛇头组织欺骗并并与之发生了冲突。玩家击败蛇头组织成员后会得到一些作为感谢的补给。

在本章最末玩家会被蛇头组织的首领菲拉斯骗入包围圈，他逼迫玩家交出财产并为自己的行为辩解。菲拉斯认为在路上死亡的难民是合理的货物损耗，不能接受他观点的玩家决定抗争。菲拉斯本身伤害并不高，但却拥有极高的攻速。速战速决或者合理格挡怒气可以打败菲拉斯，但仍旧需要注意自身的状态，及时使用药物也是必须的。打败菲拉斯的玩家越过边境到达了东欧境内，进入第四章“巴维兹镇”。

玩家会在沿途的难民营地中获得东欧居民的帮助以及得到家人的信息，但如果在之前做了太多抢劫盗窃的“恶行”，巡逻的警察会对玩家发动攻击，而智慧太低也会无法躲过警察的搜身。

在第四章中段玩家来到了一个奇怪的屠宰场，尝过同样是难民流落而来的壮壮煮的肉后会遭到攻击。壮壮血量和抗性都很高，需要玩家靠消耗击败。击败后玩家会在仓库里发现大量人类的骸骨，之前的……

之后玩家会在75%的剧情点找到领取救济的地方，排队时警长会透露难民中可能混有携带炸药的恐怖分子，并且很可能是之









左上图 法迪上校只求一死

右上图 奇怪的难民会剥削你的资源，最后还是只能一战！

左下图 收集明信片可以提升角色实力

右下图 唯一壹张必然得到的明信片

前遇到的难民首领拜娜妮。

玩家会在本章最后发现被大量员警包围的餐厅，拜娜妮正准备在其中引爆携带的炸弹。交谈得知曾是革命军领袖的拜娜妮推翻独裁政府却让国家陷入了更深的混乱，如今她的儿子被恐怖分子劫持并割去舌头，没有办法的她只能充当恐怖分子的棋子。虽然是最终Boss，但拜娜妮的难度并不高，击败她后玩家将进入难民营地。却得知女儿一开始就与弟弟走散，一路上得到的消息都是弟弟拜托他人伪造的，而唯一见过女儿的只有拜娜妮……

困难以上难度通关可以看到通关视频，作为对剧情的补充。

■对制作人朱晨的采访

今年在上海巧合结识了《归家异途》的制作人朱晨，便萌生了采访下他的想法，也顺便给国内独立游戏做一下推广（以下笔者简称Y，朱晨简称Z）。

Y：为什么会想到做《归家异途》这款游戏？

Z：作为生存类游戏的爱好者，一天在电视中看到了我们一直都挺关心的难民问题，于是产生了制作一款以难民为主角的生存游戏的想法。本来想过制作沙盒系统，不过难民本身行进的路线比较固定，于是我们决定用更加简单的方式来表现逃难这一过程，于是就有了《归家异途》以及它现在的核心玩法。

Y：想要通过这款游戏表达什么样的情感呢？

Z：我们想从一个更加多样性的角度来讨论难民危机，因为这场危机中，不论是难民、欧洲政府、欧洲民众，甚至是那些叛乱分子，都没有绝对正确或是错误的一方。我们希望和玩家一起从一个普通难民的角度出发去了解这些残酷的现实，并且去思考这些现实背后的真正原因。

Y：这是第一次做游戏吗？

Z：我们之前制作过手游，这是我们第一次制作独立游戏。

Y：感觉和之前在公司里有什么不一样呢？

Z：之前在各种限制下始终做不了想做的游戏，因此离职之后我们决定制作自己真正喜爱的游戏，在这个过程中最大的感受是…自由真好…

Y：是指不用上班打卡吗？我们也不用打卡要不要考虑过来工作啊？

Z：不了不了，写东西这事情做不来。（笑）

Y：对《归家异途》这款游戏的评分的话你认为是几分呢？

Z：初期的版本只有6.5分左右，最新版本可以打到7分吧。

Y：为什么会想到定18元的价格呢？个人认为这个游戏玩可以定得再高一点啊！

Z：其实我们本来想定1元，结果Steam不允许……

Y: 是否感觉新手帮助有缺失？你还认为有哪些不足呢？

Z：是的。在战斗系统上，《归家异途》有一定的创新，但是缺乏相应的合理引导，导致一些玩家在战斗中遭遇了各种困难和不解。目前的不足之处主要在于平衡性、多样性、新手引导以及一些系统的不完善。我们会在之后的更新中尽快做出更好的引导流程。

Y：方便透露下你们二人组下一步的计划吗？

Z：目前的计划是在不断更新优化游戏的同时，尽快完成多语言版本并上线，此后会进行移植手机和主机版的工作。下一部作品也在初步规划中，应该能在明年与大家见面。

Y：要不要到时候让我做你们的测试人员啊？（伸手）

Z：好的。（达成交易）

Y：想对你的搭档说什么吗？

Z：在整个游戏制作过程中，我的搭档美术妹子承受了巨大的压力，因此导致暴饮暴食胖了好几斤。不过如今游戏的小有所成是对她最好的回报吧。最后还是要说一句：回去干活！！！

（因美工妹子暴怒要修理朱晨，笔者只得抓紧问最后一个问题。）

Y：你对《大众软件》的了解有多少？有什么话想对读者说吗？

Z：我们都是边玩游戏边看着《大众软件》长大的九零后，因此当得知自己的游戏能够接受采访，我们受到了极大的鼓舞与激励。其实国内有大量像我们一样的独立游戏作者以及优秀的游戏项目正在开发或者已经上线，希望大家可以更多地去了解去关注，或许会发现，其实中国单机游戏以及独立游戏的星星之火不仅没有熄灭，反而正在汇聚成一团团更热烈的炽焰！

Y：感谢你接受《大众软件》的采访，期待你有更出色的作品！

Z：希望在多年后，10后20后依然能看到《大众软件》这样优秀的杂志活跃在游戏媒体的第一线。我决定拿出来几个KEY做活动！

由于朱晨在接受采访后便被美工妹子拎走修理，笔者不能第一时间将KEY要过来，不过想来拿到杂志的时候大家应该已经参与了我们的活动了吧？有没有拿到朱晨送出的《归家异途》的KEY呢？





左图 库存过满会影响玩家行进，如何取舍需要玩家抉择

右图 《归家异途》的两位制作者以及猫大爷

东方的沙盘和沉重的盗墓
小议SE旗下的两个系列

文 | 呼吸机



我宁愿相信，一个真正热衷于幻想和创作的人，脑海中被创作的世界，应该就是他所在的文化的一个映像。〝南人不梦驼，北人不梦象。〞

作为国际大牌，SE的大佬们对IP的热爱可谓世界一绝。从他们的经历看，如果没了《勇者斗恶龙》《最终幻想》的IP，今天的成功是想也不敢想的事情。这些日子，SE确实拿下西洋颇多品牌，从《古墓丽影》到《杀出重围》，随便哪个都是血统优良，又在近年成功重获第二春的。

这篇文章试图分析SE近年发行的两款游戏：由《真实犯罪》衍生的《热血无赖》（SLEEPING DOGS）和新的《古墓丽影》（TOMB RAIDER），谈谈这两款看似主流，细节上又非常另类的游戏。

东方的沙盘

作为一款沙盘游戏，《热血无赖》将城市设为香港。多半是为了欧美玩家的代入感，游戏的主角是个亚裔美国人，在香港黑社会里当卧底。和两个世代前的《真实犯罪》有一丝关系，出于题材限制，故事发生在东方，有一半也出于不得已。

西方的开放世界，从《横行霸道》开始，基本都是为奔驰和征服而存在的。于是有《正当防卫》之类大片效果，或是《刺客信条》里的攻城略地，就算最传统的黑帮题材游戏，经典的到处买房的设定，也无不给人最原始的扩大领地的快感。

这点上，《热血无赖》做得很传统。它也有很夺目、很过瘾的跑车，和《横行霸道》将车这一美国中产社会的符号作为核心、偷车作为游戏近乎标志性的内容相比，《热血无赖》里无论是街头、海边的狭窄赛道，车型或是半靠在车边的亚洲混混，都能嗅到《极速传说》《头文字D》之类影视作品的味道。加上它斗鸡、按摩、自动售货机甚至K歌房里那个让亚洲玩家觉得尴尬的吉祥物，细节上显得非常完备，充满了掺杂的香港味道。

果不其然，在制作阶段，制作组反复在香港逗留、拍摄、寻找题材，他们甚至和黑道白道交谈以获取一手信息。写到这里，笔者不由想到曾经一度在《大众软件》上看到的，评论员对〝何时能在游戏世界里见到中国城市〞的感叹。让人哭笑不得的是，我们居然在一个温哥华的制作组笔下见到了它。

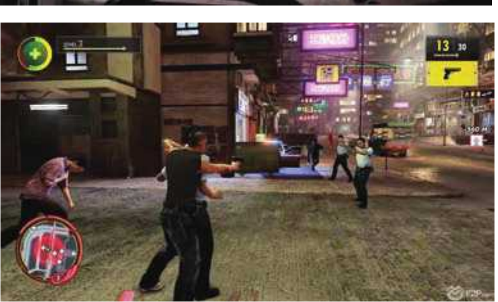
《热血无赖》画面效果在当年并不落后，养成、驾驶和格斗一应俱全，里面也确实有几个小游戏。为了更讨好，它索性删掉了不和谐元素，况且主角是个正派，其行为也随时受到约束，游戏三观也很正。这个游戏并没有太明显的瑕疵。

至于对东方人的刻画，整个游戏基本上都围绕着一个〝局〞展开，并不像西方故事里只是篡权夺位，这个故事最大的反派一直是支配者。而主角和男二号发小的兄弟情义，也很有农









左上图 比之“出来混的”，沈威未免太嘻哈了

右上图 “睡狗”的江湖够腥气，但远不够险恶

左下图 与其说制作组真有香港情结，不如说只是缺少题材

右下图 被取消的《热血无赖》多人续作Triad Wars

耕文化的味道。至于那些扭捏作态又追求富贵的女人，和丑态百出装模作样的男人，已经分不清是西方游戏普遍对东方人的态度，还只是该类沙盘游戏一贯的犬儒了。

基本上，看过些香港电影，都会觉得游戏里每个角色和桥段的似曾相识。但在欧美评论界，这个剧本却得到颇多好评，这有点类似于马丁·斯科塞斯翻拍《无间道》，在国内不温不火，在国外却捞了好几项奥斯卡。但这也侧面证明了一个地区的文化产物有可能相当成熟、完备，诸如香港40年前的电影业。

香港现代题材电影虽然题材众多，警匪、赌博、枪战、动作、赛车甚至体育，无奇不有，但本质上无论什么题材，说穿了还是东方人对“江湖”或是人生和社会的认识。港片的每个圈子，一方面都是师傅带徒弟，十年一剑，另一方面真人不露相，高手混民间。水深的地方水深，险恶的地方险恶，有功利、斗狠、残暴，也有洒脱、桀骜和自由，入世和出世哲学对立。而作为西方人试图模仿的作品，《热血无赖》的剧情，还太像西方犯罪电影，偏向于悲剧英雄，并且说来说去，只能做一个过于工整的仿品。就算同样有致敬色彩，捷克沙盘游戏《黑手党2》中那种经受苦难最终在新世界沉浮的味道，显得自然很多。

游戏借用了那套由《蝙蝠侠》系列发扬光大而在《魔多之影》《命运之手》等游戏里无处不在的战斗系统。这个系统骨子里满是西方思路，西方人的思维强调逻辑和真实性，有时候甚至死板。游戏里每类敌人，基本只有一种打法，或者一种键位进行克制，一把钥匙开一把锁。攻击、反击、格挡，一板一眼，不可能出现“左上AABB”搓大招。正像《热血无赖》里，你可以抓住普通敌人，但体重较重的敌人是抓不住的，只能用其他打法击破。至于武器，冷兵器大于徒手，热兵器大于冷兵器，几乎是物理定律，以至于后期战斗的核心变成攻击敌人抢夺武器的军备竞赛。

但将这个系统引入沙盘游戏，带来的直接问题就是它和其他游戏元素难以兼容。和去年的《疯狂的麦克斯》类似，格斗是格斗，飙车是飙车，它则老老实实地变成一个“二合一”，缺少早期《横行霸道》里可以依靠多种方式完成任务的自由感。

整体想来，血统源在《真实犯罪》旗下的《热血无赖》，将场景选于香港的原因，大概也只是风水轮流转，这个犯罪游戏系列“轮到”香港了。欧美人似乎热衷于这类肤浅的仅仅是种族和地域上的多元，于是乎制作组绞尽脑汁恶补小马哥和古惑仔，试图让整个游戏更“像”东方。它虽然细节上做得有模有样，但整体依旧缺少深刻值得回味的内容。

仔细想想，沙盘黑帮游戏经历了十余年的题材争夺战。人口最多、识别度最高的几个美国城市基本都成为陈词滥调，而其他西方城市则不具备典型性。就算试着设计不同历史时代，这种思路也被《黑色洛城》和《黑手党》抢走。但制作完《热血无赖》之后又是什么呢？几个与之相关的衍生项目，基本都虎头蛇尾，没了下文。

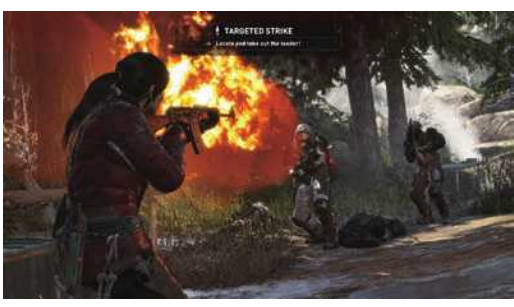
沉重的古墓

劳拉·克劳馥来自不需要原因的游戏世界。没有人知道为什么小胡子水管工会沿着唯一的道路救出公主，或街头壮小伙儿要把好端端的汽车打成碎片。《古墓丽影》也一样，不需要原因，不需要逻辑，不需要剧情。在打开游戏的5秒内面对着第一个墓坑才是它的真谛。

最近的系列复兴，制作组最大目的是让作品“成熟”起来。原因大概有二：一是对手《神秘海域》受到好评，它制作精致得都不像一款游戏，其美术和剧情受到追捧。相比之下同期的《古墓丽影：地下世界》显得干枯甚至幼稚。加上和《神秘海域》必须有区别，明朗的适合青少年的风格已经被对手抢走，自己只能走成熟黑暗路线。

二是随着西方评论界意识形态入侵，大姐大劳拉树大招风。她夸张的身材（以及制作组也无可奈何的裸体补丁）一直是败坏道德的争议热点，整个系列缺乏剧情，也被视为没营养。没营养加性偶像，青少年对着这样的内容YY，成何体统？——顽皮狗的女制作人Amy Hennig都对劳拉发出类似的非议。当然，





左图 这部游戏不再给人以探险感——玩家在到处逃命

右图 劳拉千人斩，恐怖得要命

这种同行口水仗行为多少有些刻薄。

《古墓丽影》必须成熟化。从复兴的第一部起，游戏有了相对系统的三部曲剧情，并强调这次的劳拉将是情感更丰富的角色。画面整个变得昏暗、阴沉，第一部的劳拉满身泥泞和伤口，到处尖叫和哭喊，第二部里，她居然放弃了标志性的短装——因为新的世界里，保全自己才是最重要的。她受伤时会很惨烈，游戏还精心设计了无数种游戏失败时主角落难的惨状，对看过各种血浆片的笔者而言依然不忍直视，因为印象中它们并不应该属于这个系列。

游戏有了二流动作片的剧情和更多邪教、阴谋、残杀等题材。剧情中，有时上一分钟无辜的人遇难，十五秒钟的默哀后，主角又必须忘掉这事，继续上路。如果末世、反乌托邦或历史战争背景下，一系列暴力还有情可原，但这个故事怎么看都发生在当代。

游戏里，应该占流程大多数的谜题破解、物品收集和迷宫探索，变成了支线。主线被大量的战斗和相关的养成升级所取代。基本剧情每推动一点，就有两三场遭遇战。劳拉可以用单薄的身子把彪形大汉按倒，但许多剧情里甚至不能甩杂兵，只能开枪。十几名AI低下的敌人老老实实地站在汽油桶旁边，等着被枪决。系统是乏味的第三人称掩体加自动回复，玩家常要等着敌人换完子弹露出头射击，再将之爆头。随便进出个山洞，便要草菅几条人命。果真十步杀一人，千里不留行。虽然相似的抱怨，早在《古墓丽影2》就有，但这个系列整体还是越来越暴力。

刚让子弹飞完枪管还没退温，劳拉阿姨又露出忧郁和恐惧，好像无可奈何花落去。这样做大概是为了表现她作为女性柔弱的一面，使之更有血有肉多维立体。但两部游戏一直跟下来，她已经扳着这表情，哭着嗓子三年了。在笔者的预感下，作为第二部游戏，有了之前的剧情，她会变得强大，以至于在故事结束时回到之前那个成熟、勇敢、聪明并有些冲动的角色。但正好相反，她保持着脆弱、敏感，好像一切都是被宿命推着，她活下来只是命大。复兴的这个劳拉，和之前的劳拉，完全是两个人。

劳拉最经典的武器是双枪。双手武器的操作，需要强大的技术支持。但丁、马克思·佩恩等战斗力的角色才敢用类似武器。如果观察PC上两部劳拉外传，和移动端的Lara Croft Go，她依然还是短装加双枪的造型。虽然许多玩家表示对新主角的支持，是因为其他配角只是众星捧月，就算主角有坚实的成长过程，三部曲之后怎么走，还是个问题。

《古墓丽影》的灵感来自电影《印第安纳·琼斯》系列，但更本质来自于上世纪二三十年代年代一度流行于欧美的地摊惊险小说。这些故事看上去又单调又暴力，政治不正确。如《蛮王柯南》，再版时要删改些争议性描写。社会主流的评价，自然是一塌糊涂，但想想这些名字吧：人猿泰山、最危险的游戏（很可能是《大逃杀》和《饥饿游戏》的灵感来源）、克苏鲁、查林哲博士、体重两百磅的冷硬派侦探、漫威之前蒙面的超级英雄、本身应该发生在小镇的《我是传奇》……没人知道粗俗暴力的廉价小说给了后世多少灵感，但它们骨子里的西方海洋文明下种种殖民、探险和征服，是最让人着迷的地方。劳拉纯正的英伦探险家血统，想起来完全合情合理。

新版的劳拉·克劳馥如果换一个名字，销量可能被打掉一半。但我确信的是，不是劳拉，没有前八部劳拉的背景，游戏流程会变得很别扭，这个新角色可能保质期只有三五年，然后会像《勿忘我》《灰质》《温柔刺客》里的女主角那样被忘得一干二净。这个作品确实“成熟”了，但成熟得打起来满身血浆的《龙世纪》，永远比不上直截了当的《博德之门》。

这部游戏并不差，它轻松超过市面上绝大多数相同投资量级作品。但就算走得再好，它最开始选择的方向依然可以完善。游戏并不必要把招牌主角的性格打掉重做，其实完全可以在过去的内容上细化、复杂化。从动作英雄到对冒险、挑战的热衷和对自由的向往，而不只是被逼着到处逃窜。可以看出，Crystal Dynamics终究还是受到界内外压力，被包袱压垮了。

2016年对SE是一个关键年头。除了《王国之心3》和《最终幻想15》，新的《杀手》和《杀出重围》也准备就绪。但他们旗下几个西方制作组，都给人一种精细有余激情不足的感觉。我们需要更多源于游戏而高于游戏的内容，要达到这步，SE还需要修炼。可惜的是，这两个游戏都选择了转移方向，回避最值得表达同时也最难以表达的内容。P





左图 没有人知道这些地摊读物给后世多少灵感，但《古墓丽影》间接来自这里

右图 SE能在这个时代下依然编制自己的英雄谱，也算不容易了

《战之海贼》一口气打完剧情是怎样的体验？

文丨isblue



在最近我玩的游戏里找一款最有日式气息的游戏，除了《智龙迷城》大概就是这款《战之海贼》了。打开游戏就是扑面而来的日式游戏的感觉，让人沉浸其中。而运营方有意无意的改造让这个沉浸感更上一层楼——至于这种改造有没有达到运营方的商业吸金目的，那就不得而知了。

日本人的海贼世界观

《战之海贼》的世界观是典型日式的。作为一个岛国，日本对海洋有深厚的感情。但是东洋岛国的日本与大航海时代的欧洲冒险家们还是有很大区别的。这一点，在日本与欧美的航海题材游戏中就能感受到。相比欧美游戏注重商业利益与殖民，日本的海贼们更注重冒险。日本汉字使用“海贼”这个词正好帮我们区分了日本的海贼与欧美的海盗。

之所以说这款由世嘉开发的《战之海贼》是日式的，是因为游戏的情节与人物都充满了日式的浪漫情怀。游戏的故事从“海贼诸岛”开始，主角一行人与神秘的敌人相遇，误打误撞救了公主，然后开始了寻找传说海贼的旅程。一路上既有多年的旧友相助，又有宿命的敌人追捕。而那些敌人也往往没有真正的“恶”，到了关键时刻总会放主角一马。故事基本上是单元剧，每走过一张地图，就是一段故事的完结。

玩家身为船长，一开始手下有两位伙伴，一位是饱经风霜身为大副的胡子大叔，一位是从小的青梅竹马突击队员妹子，随着第一章公主作为NPC加入，主线剧情的人物就这样组建完成。帮助公主是日式RPG常有的设定，既保证了主角阵营的正义性与正统性，又让主角阵营有了明确的目标。在欧美的航海游戏里，正义的概念十分模糊，国家之间就是亦战亦和，而日式RPG即使挪到了海贼题材上，依然不忘给主



各种背景的角色杂糅是本作特色



游戏中也有东方背景的角色出现

角阵营派来一个公主，让主角成为正义的使者。

不过在《战之海贼》中公主要到后面几章才用得上。一开始的故事是通过胡子大叔支撑起来的。前几章故事里，无论是关底Boss还是重要伙伴都是〝上一个时代〞的人，是与胡子大叔同时代的著名海贼。游戏通过老一代海贼之间的羁绊来展现世界观，很有代入感。而这也反映了日式海贼世界的特点。无论阵营如何、性格如何，日式海贼之间都由一条隐秘而牢固的线牵引在一起，伙伴之间叫羁绊，对手之间叫宿命。海贼们走到哪里都会遇到熟人，终究也没有走出自己的那个圈子，不像是航海冒险，更像是占山称王。

在西方的海盗世界里，仁义可能是没有用的。这一次施恩之人，可能永远不会再相遇，所以与其施恩于他不如劫了他。而日式游戏里的海贼往往不会这样做，毕竟日本没有经历过大航海时代，他们对大海怀有更多的是敬畏之情。面对变化无常的大海，人与人之间只有抱成一团才能生存下去。所以日式海贼游戏往往是家庭式的。一船海贼是小家，船与船之间的相遇就是家族联谊，海贼之间利用复杂的纽带结成一张网，没有什么能比这样一张网更牢固安全的了。

所以当我玩《战之海贼》的时候，总会想起《锁链战记》，有时候我都怀疑世嘉是不是只有一个写脚本的人，不同背景的故事，味道却总有那么多相似之处。《锁链战记》强调的就是人与人之间的羁绊，用〝锁链〞联系在一起。《战之海贼》换了一个背景，体现的依然是这种羁绊。最奇妙的是，我对这似曾相识的味道并不反感。这也是日式游戏的一大特色，日式RPG的世界虽然有龙、有恶人、有怪兽，但它的本质却干净纯洁，一尘不染，真是人人都会向往的冒险世界。

自成风格的系统

不管日本的海贼有多浪漫，海贼这职业终究是带着点血腥气的，所以本作人物整体的风格偏硬朗，尤其是画风上并没有太强烈的二次元软萌风格。虽然游戏中女性角色的比例依然多到有点夸张的地步，但整体还算平衡。

游戏人物培养有点类似《锁链战记》。当人物满级之后，其觉醒关卡就会开启，玩家要以副本支线的方式通关（高星级人物会有复数关卡），人物就能觉醒，提升能力并且改变形象。不过在《战之海贼》中，同一个人物有多种职业，只要有其中一张卡牌的人物觉醒，该人物的所有卡就都觉醒了，不需要重复刷关，这点设定还是很厚道的。

人物的多种职业是与游戏战斗系统配套的。作为海贼题材的游戏，本作的战场大多是在战船上。游戏将战船分为不同种类，配置于不同位置。前排可以配置用于突击或撞击的突击船，也可以配置用于防御的装甲船，还可以配置炸弹、陷阱类船只。中排是各类远程攻击船只，包括炮击船、弩炮船、投石船等等，也可以配置支援船只。后排是玩家的多功能母舰。不同职业的人物对应不同属性的船只。弓系、剑系角色适合近战杀敌，锤系角色适合凿沉船只，炮击系角色可以让炮击更具威力，而支援型角色则能让战斗倒向自己有利的方向。同时游戏人物还分为红、



游戏背景总是让人想到《海贼王》



地图以结点形式表现


战斗系统是两队船只互相攻击


玩家对手除了海盗还有巨龙


除了海战之外，还有攻城战

绿、蓝、白四种属性，前三种属性互相克制。

角色除了传统的升级觉醒之外，还可以“带小弟”。其实小弟系统就是其他游戏中的“装备”系统。越高级的人物可以带越多的小弟，不同类型的小弟会对人物属性有加成。同时小弟自身也可以升级。唯一可惜的是这些小弟不会出现在游戏战斗场景中，少了几分海贼间战斗的场面感。

《战之海贼》的战斗主要围绕角色与船只进行。在战斗过程中，玩家不但可以像其他游戏那样控制角色技能的发动，还可以控制母舰炮击，这是本作创意之处。母舰的炮击需要装填时间，如何选择炮击对像考验玩家策略：是优先将进攻的敌人打入水中，还是优先击毁敌方的船只？需要玩家每战之前酌情考虑。同时人物技能何时发动，战前人员如何配置，都有研究的空间。既可以选择前排肉盾后排炮火输出的打法，也可以选择一群海贼冲入敌阵将敌人全灭的方法。在游戏中只要对方失去所有战斗力，即使母舰没有被击沉也算告负。

本作的战斗确实做出了一些新意，打起来热闹又有趣，也不失策略性。游戏中的战斗除了海贼对战之外还有海港攻坚战，甚至与Boss龙对战。不同的战斗需要用不同的策略应对，同时也加强了剧情的代入感。

一口气打完的剧情

《战之海贼》的剧情从一开始就带着日式游戏特有的纯净氛围，扑面而来宛如海边的清风。人物虽然只有部分配音，但处理很到位。我一口气将剧情打下去，直到实在犯困才停下来。停下来之后我感觉有些吃惊。如果是别的游戏，一般不可能给玩家那么长时间的剧情体验。玩家早就卡在某个关底Boss或某些人物的升级觉醒上，不课金就打不过去了，就是所谓的“充值痛点”。然而《战之海贼》国服整个游戏过程，就像厂商忘了设计充值痛点似的，让玩家一口气玩到爽。

查了资料才发现，这款世嘉开发的游戏早在去年暑假就已经在日本上线，一年之后才登陆中国。可能代理商对游戏中的一些数值进行了调整，这才让玩家有了那么酣畅淋漓的长时间剧情体验。

在游戏中还能看到原本一套数值系统的痕迹，比如游戏一开始玩家据点的黄金与粮食储备都只有10000，玩家新手引导还没有玩到“增加黄金储备”的教程，奖励就已经爆仓了。原本的10000设定应该是游戏最初的数值曲线，但现在明显已经弃用了。代理商通过登录奖励、开服奖励等等把原来需要玩家积累的资源都送给玩家，让玩家能够一路升级队伍过关斩将，多到用不完的体力值也是例证。官方还推出了新手刷图体力值减半的活动，更方便玩家刷资源刷材料。开服活动“伟大航路”与“东之岛”副本也降低难度，新手刷好一套队伍之后就可以全部通关。

《战之海贼》新服的感觉很像进一些老游戏的日服，天天福利送不停，是真正的福利而不是所谓的“价值8888元大礼包”，这是日本游戏长线运营的逻辑——让中后期加入的玩家有更好的体验。持续有新玩家进入，游戏才能健康发展。这一点，西方的网游也是做得很好的。比如现在的《魔兽世界》对新玩家就非常友好，既可以一路体验剧情升到满级，也可以刷刷刷三五天刷上高等级，甚至可以直接花钱买满级号。虽然有些老玩家对这些设定不以为然，但这正是优秀网络游戏得以长青的原因之一。许多日式手游运营往往超过一年甚至二三年，对新手的持续友好持续福利是重要原因。但这种现象在国产游戏中就很少见，国产手游能运营一年以上的就没有那么多，许多游戏即使运营很久，游戏服务器也已经滚了一波又一波，游戏本质上还是刷用户，刷大R。没有社区培养，没有持续内容更新，变成抽钱的工具。这也解释了为什么日本手游到中国就是死，即使腾讯也救不活。筛选过来的日本游戏都是比较优质的，而优质的日游就是需要长线培养养用户。但对于腾讯和中国许多厂商来说，花流量花资源推几波达不到效果之后就没有继续运营的价值了。有些厂商甚至把钱都亏在了找渠道推广上，自然不可能安心运营了。

日本游戏，从制作到运营都是“小作坊”式的，通过低成本的运营养用户，做长线。这其中当然有取得巨大成功的佼佼者，但大部分游戏得到的只是正常利润。而在中国，游戏还没有摆脱“暴利行业”的名头，再加上渠道寡头化，导致游戏的快速更迭与快餐化。所以说，什么样的产业结构决定了市场会流行什么样的游戏。最终，日本的“海贼”恐怕还是无法航行在中国的“红海”上。P



王道剧情里玩家队伍总要救个公主什么的



拥有大量剧情是日式游戏的特色

《白猫网球》PVP游戏能否改变一个日本玩家?

文丨Narcissus



网球游戏发展史

由于受场地等因素的影响，网球并不算特别普及的运动，不过网球游戏的登场却不晚。早在红白机时代，《网球》就成为任天堂第一批选中的体育游戏，成为许多人儿时的回忆。后来到Wii时代，用体感操作的《网球》游戏同样是新主机的重要作品之一。当然Wii的《网球》没有《乒乓球》出名，Wii的体感设备在《乒乓球》上得到了淋漓尽致的体现，相比之下《网球》的判定就粗糙一些了。

网球成为早期游戏化的体育运动之一并非偶然，至少游戏规则看起来很直观很好懂。不过网球游戏的限制在红白机时代就体现出来，传统的操纵方式，很难玩出花样多变的球路打法，尤其对初学者玩家来说。在许多玩家的眼中，网球不过是从一边场地打到另一边场地，连15-30-40的记分方式都不甚了了。所以在游戏中他们也只是挥拍而已，而力度、旋转这些技巧，很难通过游戏传递。这也是体育游戏总是以团队竞技游戏为多，而不流行单人竞技游戏的原因。足球篮球乃至赛车，无论新手老手都能享受其中乐趣，而网球之类的游戏却不是如此，更别说是羽毛球这类的运动（想体会羽毛球的运动乐趣，还是拿副球拍去楼下吧）。

无论如何，网球运动已经可以算是同类型竞技运动中出品游戏比较多的类型了——无论PC端还是主机端。现在网球游戏来到手机端，而且还是能够对战的，游戏会给我们带来什么呢？

白猫世界打网球

白猫衍生作品为什么是网球而不是其他球？网球运动本身是一方面，开发商Colopl的引擎支持是另一方面。在Colopl的数款游戏中它都力推竖屏单指操作的3D系统，将这个系统套在网球游戏上确实很合适。

网球场以竖屏形式展现，正好占满屏幕。划动控制人物跑动，点击即可击球，以白猫这套动作系统足以应付一场网球比赛，这是国产动作游戏虚拟键盘做不到的。

为了增加游戏中的变化，本作还追加了许多玩家可控的进阶打法。首先就是用滑动控制击球方向，这是最基础的技巧，非常直观。看准对手站位的空隙，向相反方向击球很容易得手，即使没有得手，也会消耗对方不少体力，成就感油然而生。其次是击球时有不同的技巧可选，从最常规的直球到削球、旋球等等。玩家可以点击屏幕上的按钮来切换击球方式，熟练运用之后就可以打出更刁钻的球路。游戏用各种不同的特效来区分不同的球路：常规球路为橙色，旋球为粉色，削球为紫色，吊球为绿色，上网之后截球为蓝色，而失误球则拖着颤抖的虚线……针对不同的球，需要用不同的方式去应对。比如对方打出失误球时，在落球地点会有标识，操纵角色跑到相应地点就能发动扣杀，是得分的好机会。另外在发球局，玩家还能在发球阶段就开始进攻。发球型的角色有机会发出难以防御的高速球，让对方猝不及防而落败。这样的设定也很符合现实中网球设定：发球局往往对发球方比较有利，而对手如能破发就是巨大优势。

游戏中角色的种类不止发球型一种，技巧型擅长使用球技，体力型不易疲劳，速度型能够灵活走位……不同角色对场地也有不同的适应性。红土球场、绿地球场等本身在现实中就对运动员的发挥有巨大影响，这种设定在游戏中得到保留。角色在优势场地可以超常发挥，而在劣势场地会打得更吃力。



红白机上的《网球》，许多人儿时的回忆

由于机能限制，红白机上的网球游戏变数非常有限，没有场地之分，没有打法之分，掌握几种套路之后就能应对所有情况，小伙伴之间对战往往陷入焦灼，谁也打不赢谁。在《白猫网球》中加入丰富路球玩法，虽然比不上PC端的网球游戏那么专业，但作为手游已经很有一套。尤其是玩家之间对战，斗智斗勇，乐趣十足。

人物系统

与网球打法配套的就是源于白猫的人物系统。作为《白猫计划》的衍生之作，《白猫网球》的主角就是原作的男女主人公，游戏中的那只白猫也继续作为吉祥物登场兼新手引导。其他人物除了新登场原创人物之外，也大多是原白猫系人物。

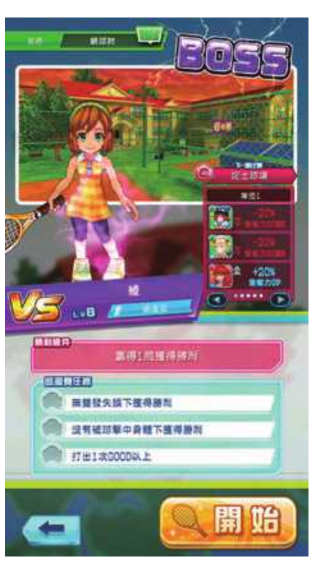
人物的复用有多种好处，一方面是人物模型配音等素材重复利用，省去了不少的开发成本，为人物做几套新衣服花不了太多时间。另一方面原人物登场可以参考角色人气，依据人气高低对人物设定星级可以更高效地榨取粉丝钱包。为了看到心仪的角色穿上网球服的英姿，有的白猫玩家可是一掷千金地抽卡。粉丝的力量也把这样一款网球游戏顶到了日本iOS排行榜的前列。可以说《白猫网球》的成功，原作游戏的品牌影响力是重要一环。从现在的局势看，Colopl其他作品的角色（如《战斗女子高校》）有可能在未来登场，《白猫网球》很有可能变成Colopl全明星。Colopl坚持用3D引擎开发游戏，现在终见成效。

游戏角色美则美矣，不过Colopl也没忘记在角色系统上挖坑。人物都对应各自的技能盘，需要战斗所得的符文解锁，角色等级与比赛场次无关，只与解锁符文相关。想练成一个三人组可有得刷。同时角色还有装备系统，虽然已经简化为武器+鞋两种装备，但各自升级强化升星那一套也够玩家课金的了。同时四星角色还有自己专属的故事等待玩家解锁。属性系统基本沿用原作，有不少地方有借鉴手游《偶像大师灰姑娘女孩》SD模式的痕迹，差一个好感度设定就齐了。我估计好感度之类的设定迟早会推出，这可是吸金的利器。

客观来说，本作角色技能和装备对比赛的影响非常之大。无论是与电脑对战还是玩家之间对战，高阶角色的表现都远远好于低阶角色。抽一个好角色并且练满各项属性是打出好成绩的基础。Colopl标榜的〝不做pay to win游戏〞的理念在本作



看板猫依然是看板猫



NPC对手装扮多变，每关都有通关挑战



没有让对手得到一分就是大获全胜



比分落后感觉很尴尬


原作男女主角依然是主角


白猫继续登场

中并没有体现。

PVP的空白

我想《白猫网球》的成功，一方面是选对了题材，另一方面则是因为本作是日本市场上少见的PVP游戏。

PVP游戏在日本一直不算流行，这与日本玩家的习惯偏好有关。上一个受日本玩家追捧的PVP游戏要追溯到街机格斗游戏，之后日本玩家就从激烈的对战游戏中退出了。早年“星际”“魔兽”火遍全球的时候，没有日本玩家的身影，如今DOTA2、LOL火遍世界，依然没有日本玩家身影。日本玩家偶尔翻翻《刀剑神域》在小说里找一找PK的快感，而在现实里忙着交朋友组团队，直到手游时代依然如此。在这样的背景下《白猫网球》似乎找到了一片市场的空白。

也许正因为《白猫网球》是一款体育题材的游戏，正好回避了PK这种让人产生压力的紧张情绪，反而让压力巨大的日本上班族选择接受了这款游戏。《白猫网球》没有一键刷副本，也没有体力限制，这一切中国玩家陌生的设定却是日本游戏的常态。玩家最大的游戏目标就在于爬塔（与其他玩家对战并且胜利才能爬到更高的楼层），类似于其他游戏中的“天梯”。《白猫网球》的社交系统与其他日式游戏很不同，没有了抱大腿的好友设定，即时的对战更让玩家欲罢不能。同时游戏推出国际版也大大增加了游戏内的活跃度。游戏自带繁体中文，也有别国语言版，对中国网络的开放态度也明显好于大部分日本厂商。我在试玩时就遇到过韩国人、美国人，有时半夜也能匹配到对手。游戏内的高活跃是对战游戏发展的基础，这方面Colopl确实要比它的日本同行们高明，而Colopl的开放也确实得到了市场的回报。

《白猫网球》能否改变日本市场或者一个日本玩家的选择，我们不得而知。但是，在越来越走向闭塞的日本市场还能看到这样有趣的游戏，还是让人开心的。有时候，游戏“有趣”就足够了。我才不会说自己是拜倒在萌妹子的网球裙下了呢。P



Wii版《网球》，说白猫完全没参考Wii版设定我是不信的



这是我一发抽中的四星角色



只有四星以上角色才有故事线



游戏PVP系统就是爬塔



塔顶的球场很有气氛



除了PVP也可以与电脑对战，刷符石的主要战场



游戏用一套单独的方式来记录抽奖券集点，与钻石分开。这个设定似乎提升了充值

《魔灵觉醒》“魔兽”的手游继承者会出现吗?

文 | 罪恶火花404



好的游戏，总是站在前人游戏肩膀上的。

我是挺赞同这句话的。现在手机上许多游戏，追根溯源都可以找到出处，可以找到一脉相承的东西。有些时候，继承的并不一定是游戏玩法，比如《刀塔传奇》继承了Dota的人物与技能系统，但没有把MOBA游戏方式拿过来，MOBA被《王者荣耀》和《虚荣》等手游继承了。

许多PC时代红极一时的游戏，都在手游上开出新花，有的游戏开出的还不止一朵花。从老掉牙的《传奇世界》到《梦幻西游》再到《剑侠情缘》等等都有了手机版。在世界范围内大红的“魔兽”当然也不例外。

继承“魔兽”的游戏有不少，暴雪自己的《炉石传说》就是“魔兽”背景的。国内出名的《我叫MT》系列，仅仅摘取了“魔兽”中最简单的组队职业系统，就取得了巨大成功。Gameloft的《混沌与秩序》也有那么点味道。而那些号称“魔兽”继承者的游戏就更加多如牛毛了。像51wan《魔灵觉醒》这类也是队伍中的一员。

《魔灵觉醒》算比较有代表性的中国式仿“魔兽”作品。当然人物形象没有仿，毕竟当前是二次元更讨好玩家，魔兽部落风格的人物没有仿的价值了。职业也是原创居多，手游平台上的MMO往往是单线作战，职业划分是越简单越好。剧情与故事背景当然也是自行发挥，开发商没觉得有多少人会仔细去看。

仿最多的是什么呢?细节。比如一些场景表现上，学习“魔兽”开场先来一个全景鸟瞰。战场是45度视角；角色普通攻击与技能攻击相结合；打怪、采集等任务穿插进行。任务提示、即时演算的过场动画，包括角色选择界面都不遗余力地营造“魔兽”的气氛，甚至游戏的建筑与野怪美术风格，都是向“魔兽”靠拢。

不得不说“魔兽”教给了中国游戏很多，某些设定甚至成为了MMO的“标准”。当然，只是遵循这些标准就说某游戏“仿魔兽”其实是太抬举某些游戏了。国内五六年前每年都有人喊要出一个“超越魔兽的作品”但最终只出来一个不断换皮无限内测的半成品，连别人皮毛也没有学到。而《魔灵觉醒》这样的作品，只不过是手游时代同样思路下的产物罢了。

这一点，一看游戏的装备系统就知道了。整个装备系统都是页游遗产，升级、升星、炼化……就差出个翅膀了。看到“自动战斗”“自动嗑药”等设定我就懂了，最终这只不过是一款想披“魔兽”皮的伪ARPG页游类手游而已。作为页游研发出身的51wan开发出这样的手游并不让人意外。

《魔灵觉醒》作为国内仿“魔兽”的页游类手游很有代表性。隔壁的《魔兽世界》还在由点卡收费改成包月收费，这本身就说明“魔兽”那一套游戏机制很难满足手游厂商那种“即时吸金”的要求，所以从一开始就没有厂商想做一个“手机端的魔兽”，而只是想披层“魔兽”的羊羔皮去饮血而已。这样的仿“魔兽”游戏，最终的结局也是可想而知的。前面那一堆堆仿“魔兽”端游页游的尸骸，就是这些手游的未来。P



这角色创建画面有那么几分熟悉


斜45度的战斗视角


多功能坐骑，上去能骑，下来还能变成宠物参与战斗

《村庄日记2》用三消经营村庄

文 | 40710



经营村庄的游戏，大家也玩过不少，无外乎开荒做地屯田收菜。有时候玩着就变成了放置游戏，有时候玩着就变成社交游戏。我这一次发现的游戏，却是用连线消除的方式来经营村庄。当三消遇到村庄经营，碰撞出来的火花真让人完全停不下来呢。

Puzzle Craft系列是由EA旗下Chillingo发行的系列游戏，共推出两代，中文名叫《村庄日记》。游戏第二代在初代基础上进行了大量扩展，将原本只在一个村庄中进行的游戏拓展到了多关卡的模拟经营与养成，下面我们主要说它的第二代。

游戏的美术风格清新简约，看画面就让人联想到闲适的田园风光，甚至忘记了游戏背景是海难漂流的小岛探险。游戏在一片鸟语花香中开始，没有某些生存游戏那么紧张的生存压力或时间限定，一切都可以按部就班地展开。游戏其他方面的设计也是明亮诙谐的，从新手教程跳出屏幕边缘的几位“随从”到牧场中动物的各种形象，都是形态可掬。游戏任务、奖杯、好友等系统一应俱全，任务可以与好友协力完成，比传统的送体力更有意思，活跃玩家之间更愿意结为好友，可惜不支持国内社交平台。

游戏最核心的玩法在玩家建造农田之后就能接触到。在游戏中玩家耕作农田的方式是连线消除，在一片5×5（后期会拓展到6×6）的格子中，通过连消收获各种材料。从最普通的草丛、树木到进阶的小麦、胡萝卜。游戏将季节引入每局连消游戏中，每次消除小游戏都以“年”为单位，一年四季经历春夏秋冬，草丛的颜色、树上的积雪等细节都做得很到位。“冬天不会产出草丛”这样的细节也体现了制作者的用心。制作者没有将三消与农场建设强行结合，而是充分运用两者的特质有机结合，给我们带来了不小惊喜。

游戏的收获机制最为巧妙。只有收获到足够数量的材料才能将材料转化为产出。比如38棵草才能产出一个草堆，8棵树才能产出一块木材，以此类推。高级的产品需要高阶的材料，而高阶材料要从连消游戏中产出。比如连线消除掉草丛就会产生出小麦，一次连消足量小麦就能产出胡萝卜，连续收集10个胡萝卜才能合成一锅汤。高阶材料都是通过连消低阶材料来收集，环环相扣。如何在有限回合内通过每一



一代游戏是竖屏的



二代游戏的大地图分为多个关卡

次连消收获更多高级材料，这是玩家面临的最大挑战。比如三头猪才能产出一块肉，而猪是需要8只火鸡才能出现，火鸡又需要连消8棵树才能出现。往往一局游戏下来，场面上只有一两头猪，即使出现三头猪也分布在不同角落，普通情况下很难将它们连起来消除。

游戏其他内容都是围绕这个指数递进的收获系统来做的。首先在游戏中可以建立各种建筑并招募工人。工人并不会自动生产材料，而是可以减少合成物品的消耗。比如招募农民之后，原本8片小麦才能收集一个面包就会缩减到7片。其次，玩家在建筑中还能生产各类道具，各类道具都可以让玩家在游戏中得到便利。比如使用钉耙可以收集场上所有的草（不花费回合数），使用镰刀可以收集所有的稻谷类作物（小麦、玉米等），使用“牲畜钩”可以收集场上所有牧场动物（包括猪）。当然这些道具也需要花费材料，就是场上能够比较轻易收集到的低阶材料如草堆、木材等。游戏后期矿场开通之后还可以在矿场中收集原材料（矿场玩法类似于农场）。当玩家急需某种材料时，可以先制作道具再去收集。

除此之外，游戏还精妙地设计了一套“科技树”给玩家研究。同样是草，游戏中的草有很多种类，可以通过研究逐步解锁。不同的动植物种类有不同的特性——全都是围绕游戏层层递进的核心玩法。比如普通的草消除之后产出的是小麦，但消除芦苇草产出的则是鸟类；火鸡要靠收集稻谷类作物产生，而野鸡可以通过收集草丛产生……游戏中共有草、稻谷、蔬菜、水果、树、鸟等多种分类，每种类别下都有多种动植物。玩家要根据不同的目标合理选择物种才能事半功倍。比如要收集猪，就不能用擅长“下”蛋的家鸡，而要选择通过草丛就能收集的野鸡。同时要把草和树换成易于收集鸟类的芦苇和桦树，通过这样的组合就能在一回合里最大限度地达到自己的目的。在《村庄日记》里，并非越是新解锁的物品越强力，玩家必须动脑筋才能达到自己的目的，要不然游戏就会变得举步维艰。

当然如果不想动脑筋，还有一个办法就是花钱。这时候游戏中各类消费品就登场了。比如可以直接花费钻石保留场上高阶材料，在下次开始游戏时再行收集；可以在一局游戏开始时选择双倍的游戏回合数；可以花钻石雇佣更多的工人，建设更多的建筑；可以直接花钻石购买道具，甚至直接用钻石道具收集场上所有材料……围绕“只差一点”而设计的付费点，总是让人把持不住。

也许正因为有这些付费点存在，并且不时地提醒玩家付费，才有玩家在留言区评论说游戏坑爹不买道具没法玩。其实从游戏设计的角度来看，本作给了玩家很丰富的玩法选择，既可以先收集低阶材料做道具达成自己的目标，也可以通过研究解锁新种类达到目的。不能因为游戏提供了课金达成目的的选项，就把自己不动脑筋玩游戏说成是游戏没良心乱吸金。

本作是需要玩家动点脑筋去玩的。丰富的关卡与收集要素也是休闲玩家的福音，再加上游戏无需联网，真是一款值得长时间留在手机端的游戏。P



清新画风都让人忘了游戏开始于海难



游戏连线消除的方式非常简单



游戏每个分类下都有多种动植物



这个大鼻孔的猪可难收集了



花钱的地方也是不少的

《君王朝代》一个国王的选择

文 | 星速



假如你穿越到了中世纪，你要如何管理好一个王国？人民，宗教，军队，商人都在你面前等着你的召唤，同时也需要着你去主持他们的正义。国事一年一件，是选择为人民建设堤坝而找商人拿钱，还是为了保留军队牺牲一部分民众，或是开始十字军征程或者开辟商路，每一任君王都蕴含着很多可能。对，很多可能的死法。而这一切的操控者和观察者，玩家，也陷入无穷轮回中无法脱身。这就是，嗯……一个手游Reigns（《君王朝代》）的背景故事。

Reigns作为一款从内核上看起来十分简单的策略类游戏，简单的画面，简单的交互，却果断拿下苹果每周推荐首位，甚至于凭着这么个从一开始就为手游设计的系统在PC游戏销售平台Steam上的成绩也相当不错。除开游戏音乐大才子Disasterpeace的加入以外，游戏本身确确实实抓住了一些能让玩家觉得好玩的感觉，一种微妙而有趣的氛围。

在过去的手游市场里曾经出现过一款类似Reigns的游戏，同样是操纵一个政权，他们却选择了让玩家选择与某某方谈判，触发事件，再选择是否的奇怪逻辑。Reigns从玩法上无疑是那款游戏的后继者，但却大刀阔斧的进行了修改。至于改了些啥？Tinder版的交互（让玩家在甩卡的快感中继续玩下去），你还可以和骷髅决斗，进地牢探险，而且随着玩的越来越深入，游戏的内容也会一步步解锁。总的来说这个游戏其实是一个跨界元素的融合体，但意外的，颇能吃中人心。



慎重的做出决定

游戏中的一次决斗练习



这个选择确定王国的未来



获得一项成就

Reigns的玩法很简单，你的面前有宗教、人民、军事、商业四个显示着四个团体实力和指示表，而在游戏界面的正中央，是一摞卡组，通过不停的抽卡，你将面临着不同的事件，卡牌上的人物会问你问题，但对于每一张卡，你只能选择两种路线之一。你的每个选择都会对计量条产生影响，满格了，你会因为该势力实力过于强大而被赶下位子，踢出国家，没了，因为他们的不支持，你也一样无法保住自己的位置。

就像历代王朝一样，自己权力的保障是其他利益团体的有欲求而不得满。如何在无法直接了解事件影响的情况下通过游戏中有趣的文字推度其背后的事件逻辑（你只能看到某事件对这个条的影响幅度，但除非有一些特殊的BUFF，你不能看到每个影响的正负），并且合理的利用事件，保存自己的政权，同时在游戏的简单画面优秀BGM下享受左划右划的交互乐趣才是这个游戏的玩点。

而且Reigns在卡牌量很大的情况下，简化了逻辑，玩家只要做是否的选择，没有任何中间界面，摆在游戏正中间的就是一个人物的画像，颇有对话感。这样玩家在更少的游戏时间内就能体验到更多的内容，信息量大，则自然乐趣顿生。

不仅从别的产品处（比如Tinder）偷师一两技，对于游戏界内的东西Reigns也有不错的运用。一般来说，这样的游戏因为卡牌数量的有限必然会面临局数少，乐趣少，而且当玩家熟练之后更难死亡而过早把游戏探索完的问题。而Reigns在他有限的游戏时长内做了两件事。

制作者决定将每个周目串起来作为一个整的游戏实体看待。你并不是执着于要让每个政权活的更久，这只是游戏的一个小小目标，甚至说只是你达成国王老死结局的一个方法。你的终极目标是要脱离这个轮回。为了这个目标，你需要在每一任国王身上寻找最终解脱的方法。这一点不仅消除了游戏的一些略显奇怪的背景，也让玩家更容易探索每个事件不同的解法而非害怕不同的选择带来的游戏的过快结束。

随着游戏的进行，制作者会通过一些解锁事件在原有基础上加入你从未见过的新内容。比如说游戏的一开始，你可以选择在某个事件中招聘医生帮助你，看起来只是一个单独的事件，但当你点下同意之后，和这个医生关联的所有事件也会就此加入游戏当中，每一任国王的故事也随之丰富起来。同样的，游戏中的死法、人物、任务，也就是这样一步步拼凑起来的，最终完整的图景有两百多事件，而一任国王最久也不过执政100年，每任国王的独特性也由此凸显。

游戏的每个周目只能算是一次游戏，因为永久死亡和无法获胜的设定（你肯定会老死），传统的比谁执政时间长，比谁打的分数高的玩法因为面向的玩家群体相对偏向硬核的原因已经过时了，那么如何给玩家的兴趣持续充能呢？“我去，新地区诶！”“卧槽，就差一个人了，赶快收集一波”“有故事线还行”。一波波的乐趣包括游戏最本身左扫右扫的动作本身就可以弥补游戏格局的劣势。

Reigns用极为精简的模型却塑造了非常有趣的游戏模式，从消磨时间的角度来说实为上上佳品。有趣不一定得要大片轰炸才行，一叠牌和一个故事就够玩上一个下午了。P



获得了一张新卡片



封禁于地牢的国王之魂



几十周目后的一种游戏结局



各种驾崩死法的记录

《三国辣么萌》
三国和女体不再万能的时代

文 | 40710



曾经手游圈子流行过一种说法“没有IP就做三国”。也许是为了印证这种说法，我们总能看到一堆三国游戏出现，有一些看起来还那么相似。这些三国游戏用自己的盛衰证明：做三国必火的时代已经成为过去时了。

我这次发现的游戏名叫《三国辣么萌》在暑期被百度等几个平台陆续推了几次。它还有其他一些名字，比如《公主千人斩》或者《百花战姬》等等。最早的版本早在2015年就推出了，暑假期间大概是再跑出来圈一批萌新。

游戏的卖点很简单，就是全部女体化的三国世界。剧情大概是三国时代神魔大战主角带领正统血脉拯救世界的故事。在这类手游里也别指望看到有头有尾的剧情，故事开始后很快就没有像样的情节了。以官方都会把人物台词搞错位的态度来看，他们也没想过好好做剧情。

游戏的美术风格倒是统一，看不出剽窃的痕迹。战斗系统也属自创，角色可以带小兵上战场，人物位置也没有严格限定前排后排，技能发动也可以自由控制，的确比《刀塔传奇》要自由一些。不过整套人物升级养成系统那就是完全搬《刀塔传奇》那一套了。甚至不少角色的技能设计也可以看到《刀塔传奇》的影子。

这几年来前一大堆《刀塔传奇》仿制作品虽然没几个成功的，倒是培养了一大批做熟了这个系统的程序和策划，做起别的游戏来不自觉就套用《刀塔传奇》这一套系统，修修补补就又拿出来卖钱了。仿《刀塔传奇》的角色养成，吸金能力的确不是盖的，充值不充到个VIP10都不算充过值。



先不说坑钱的事，只说左边的人物形象如此扭曲，腰都该折了吧



孙家变成了“偶像团体”

本作不由让我想起上半年玩了有近半年的另一个游戏《我的学妹不可能那么萌》。虽然从名字看不出来，但它的游戏内容也是女体三国，只不过对相同武将有不同解读（你的鲁肃是法师而我的鲁肃是奶妈）。台湾人开发的“学妹”与这款《三国辣么萌》有很多相通处。两者都算不上是完全原创的作品，但比起《三国辣么萌》不断换游戏名滚服洗流量，“学妹”的运营似乎更稳定，一直在更新内容。两者在运营策略上的不同，体现了他们对待游戏不同的态度。

手游发展到现在，正在走向细分。模仿前辈游戏并非原罪，并非每个玩家都喜欢“刀塔”背景的《刀塔传奇》，如果有人做出三国版的“刀塔”、女体萌化版的“刀塔”，也是满足一部分玩家需要的。更何况现在的游戏也多少会加入一点创新（比如《三国辣么萌》的小兵系统），玩起来也会有些新鲜感。这时候，问题的核心就变成：如何服务好选择了这款游戏的玩家，如何让玩家玩得开心。

游戏良心与否，每个玩家都有自己一杆秤，良心与否也是通过比较才能发现的。游戏开发完成只是运营的开始，活动是不是到位，追加内容是不是丰富，非充值玩家是不是也能有不错的体验（而不是成天被虐），每日的“工资”是不是给力……这些运营工作才是最终决定游戏生命周期的重点。一款游戏运营好不好，跑去贴吧看一看就知道。运营好的游戏，卖账号的人卖的都是V10、V14。而运营烂的游戏，连个V4号都少有人卖。充值往往是一个累积的过程，没有好的运营支持，就不会有多的充值。

我相信未来游戏行业的爆利会结束，未来的大R不再是“洗”出来的，而是“养”出来的。未来的三国游戏万万千，未来的美女游戏千千万。我们不怕游戏多，谁能养好玩家谁才能活更久。

《钢铁力量》《坦克射击》简化版“坦克世界”就是休闲玩家要的吗?

文丨40710



如果说一款游戏可以养一家公司，大家也许会想到当年《魔兽世界》之于九城，没有“魔兽”九城就萎了。其实现在也有一款游戏养着一家公司，那就是《坦克世界》之于空中网。

《坦克世界》因其独特的战斗模式而自成一派，游戏运营多年不倒，说明了游戏的战斗模式被广大玩家认可。它的玩法比《穿越火线》之类的传统FPS更为多变，在考验玩家反应力的同时，还要考验玩家的环境观察力和策略性。装甲厚实的坦克确实比一个血肉之躯的人要强大得多，但付出的代价是视野与行动受到了更多的限制。《坦克世界》的游戏规则就建立在此之上。玩家必须转动炮塔，才能观察到身后偷袭自己的敌人，而每开一炮还有漫长的装弹时间，如果计算不准确，还会无法击穿对方的装甲。是牺牲准确性移动中射击，还是躲在远处默默射击，全看玩家抉择。

《坦克世界》运营数年以来培养了大量的玩家。为了满足资深玩家的需求，游戏设定越来越细化，不了解细化规则的玩家已经无法跟上游戏的节奏。游戏客户端经历几年的积累已经达到十数G（就像《魔兽世界》的客户端一样），甚至每次更新游戏，更新包大小都以G计。对于天天上线的资深玩家来说这没什么，但对于已经淡出军团与要塞的普通玩家来说，他们偶尔想进游戏玩一玩的时候却很难找到休闲的乐趣了，更别说他们不在电脑面前的时候了。

这时候，以坦克对战为卖点的手游便应运而生了。

钢铁力量

可以说，现在市面上第三人称坦克射击游戏或多或少都抄了《坦克世界》。移动、瞄准、射击这一套已经形成了一种玩法，就像FPS总是换枪、装弹、爆头一样。一种游戏玩法发展到成熟阶段，再用“剽窃玩法”去做道德批判就意义不大了，得看模仿者到底做了什么功课。

《钢铁力量》（Iron Force）是EA旗下Chillingo发行的一款坦克对战游戏，由中国团队开发。游戏的基本玩法就是《坦克世界》那一套。在保持基本玩法的基础上，游戏对战斗细节做了许多调整。去掉装甲的概念，无论射击坦克的正面、侧面还是背面，造成的伤害都是固定的，传统坦克战斗中“绕到对方背后爆菊”的打法在本游戏中并不适用。与之相对的，游戏将原本的望远镜瞄准模式加以调整，开了望远镜之后瞄准敌方坦克正中心会出现一个“红点”，此时射击将会造成爆击，打出更高伤害。

虽然这小小改动看似不大，但体现的是制作组对游戏定位的改变。手游触屏操作，玩家控制很难精准到位，转向掉头都不是那么方便。此外手游每局时间短，坦克被击毁后很快复活，节奏很快。所以游戏要鼓励玩家冲出去拼杀，而不是躲在掩体背后打黑枪。在这种情况下，像是射击弱点、绕后攻击之类的设定就显得鸡肋，会拖慢游戏节奏，在手机端方寸之间的战场中没有发挥的余地，不如舍弃。取而代之的是加入了定点瞄准系统。

在手机端战斗，本身操作就不灵便，开启望远镜模式就像鸵鸟把头埋进土里，看清敌人的代价就是放弃自己的视野。游戏给开镜的玩家提供了奖励，那就是可以通过瞄准打出暴击，鼓励玩家这样做。开镜就意味着玩家必须把坦克停下来，这就给别的玩家机会射击，游戏的节奏就从移动射击变成了定点射击，客观上降低了难度。连我这样的手残党都能在游戏中找到打爆敌人的爽快感，确实说明了游戏在设定机制上动了不少脑筋。手游的特点就是快节奏、低难度、重复可



国旗系统让玩家变得“疯狂”



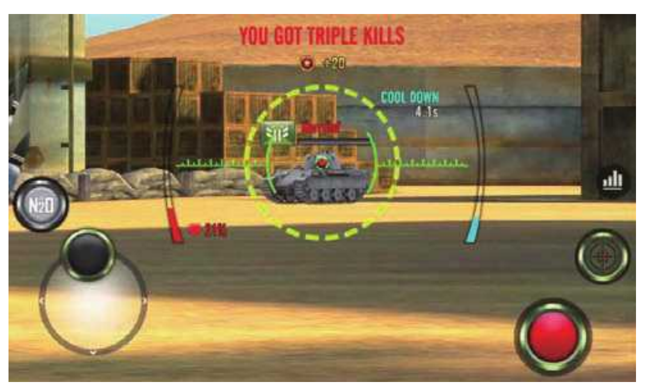
坦克组件可以进行升级



NPC会特别标明，半夜打游戏会组到全是NPC的房间



传统坦克战打法在本作并不适用



开望远镜瞄准射击可造成爆击

玩。这几点，本作都做到了。

游戏在战斗之外的设定则尽量简单。没有音乐，音效也很简单。每天日常任务用不到一小时就能完成。不用攀科技树解锁新坦克，花钱或钻石就可以购买。坦克有五种部件可供升级，最多可以升到6星（升级只需要钱币和时间）。游戏中不少坦克外形来源于现实，但也有架空坦克登场，也许是为了避嫌，坦克名字都是原创的，没有用现实中的坦克名称。

排名系统是游戏另外一个重点，也是主要吸金点。游戏每周一个赛季，玩家在战斗中会顶上本国国旗。其实玩家在创建游戏时可以选择任意国旗，并没有地域限定，但是国旗系统依然让游戏增加了不小的“国际元素”。看到别国国旗，许多玩家会不自觉地“燃起斗志”。这小小的设定所起的作用有时候超过想象。

游戏以相对简洁的设置让玩家将注意力集中在战斗中。据称游戏中最高级的道具（坦克）市场价上千人民币。让人吃惊的不是这个道具的价格，而是这样一款小小的坦克游戏居然能卖出如此高价的道具。毕竟想要冲击游戏排行榜的高位，拥有顶级坦克是必须的。休闲玩家是不需要花钱的，但对于冲排行的玩家就不同了。小小的国旗设置与“全球同服”概念就让这款游戏吸了许多金，对于同类游戏确实是一个值得借鉴的案例。

坦克射击

《坦克射击》是由4399开发在暑期上线的一款坦克对战游戏。光是从上线时间就可以感受到，4399最懂小学生玩家的作息习惯——暑假自然是推出新游戏的好机会。

4399可谓小游戏的元老级厂商，甚至引领着后来一堆小游戏网站都喜欢用数字作为站名，也算小游戏市场的一道风景线。不过在页游转手游的市场浪潮中，4399也受到了不小的冲击，小游戏流量持续缩水，4399四处寻找变现手段，除了大量利用页游导量之外，就是转型手游。4399此前已经试水过不少手游，有他自己的IP，也有大作山寨，每款作品都带着它固有的“草根”特色：抓核心玩法、劣化其他元素、面向最广大草根玩家，还有那糟糕的优化。某种意义上，“烂”到成了4399游戏的“竞争力”了。页游时代的典型代表就是《创世兵魂》等等，而这款《坦克射击》可算是手游时代带着“4399之魂”的作品。

从LOGO开始，游戏就带着草莽英雄般的气质，俨然一副“哥丑但哥不惧”的气派。正式进入游戏（安卓版）之后，各种贴图错误满屏幕都是：苏联坦克用的德国图片，奖牌金币的贴图也是错位的……简直让人怀疑游戏安装文件是不是损坏了。意外的是，本作同时推出有苹果版（数据不通用），苹果版游戏倒是没有那么多错误了，看来安卓版做得真不用心。

游戏核心战斗确实很爽快。个人战、团队战玩法多样，玩家之间在小地图中厮杀节奏也很快。游戏匹配机制做得不错，支持半途加入房间，等待时间很短，结算也合理。只不过每次都是秒分房，让人怀疑对战的到底是真人还是电脑了。总之我试着半夜1点多开局，依然可以10秒内组到人对打。

游戏的战斗氛围和CF很接近。在一片热闹喧嚣的环境中，玩家随着背景音乐与真人语音一路冲杀，死了就重来，在电光火石中完成一局比赛。往往比赛结束时依然意犹未尽，立即开始下一局。在这样的气氛中，失败并不会给玩家带来太多挫折感，而是尽快投入接下来的战斗。

游戏的升级系统也很成熟。玩家想玩可以一口气打到15级以

上，有大量的连续游戏时间。奖励任务全部完成之后还会刷新。本作的科技树相对丰富些，除了从《坦克世界》抄的各系坦克之外，坦克本身还可以升级配件。这些升级都需要金币和钻石，是主要的课金点。总体上说，升级与强化不是游戏重点。本作培养的元素很淡薄，更多是鼓励玩家对战。官方自然希望玩家把打不赢归咎于坦克强化不够，所以在强化方面设置了许多快捷方式，就差给一个“一键升到顶级”的按钮了。

总体而言，《坦克射击》的设计思路透露着4399一贯的游戏理念，那就是抓住吸引玩家的核心玩法，劣化忽略其他次要元素，然后用一种最没有门槛的方式把游戏送到玩家手中。《坦克射击》就是抓住《坦克世界》核心的第三人称射击玩法，把画面、平衡性、历史考据等其他元素全都抛诸脑后，然后将游戏推给放暑假的广大小朋友，让他们在呼朋唤友间完成一局又一局比赛。这些小玩家或者是自己冲动花钱充值，或者是成了某些大R的蹂躏对象。无论他们是作为免费玩家还是付费玩家，对运营方来说都是有价值的。

当高端玩家追求越来越高的游戏品质时，这些低要求的玩家被4399这样的厂商用类似游戏抽底兜了去。我不知道这算是业界毒瘤还是细分市场。无论别人如何看待这些劣化的游戏，我只能说，有人玩得开心就好。P



带有草莽英雄气质的《坦克射击》专为低端玩家而生


战斗氛围和CF很接近，游戏的快感来自于快速的战斗


开启望远镜看得更远


涂装可以增加坦克的性能


坦克各组件都可以升级



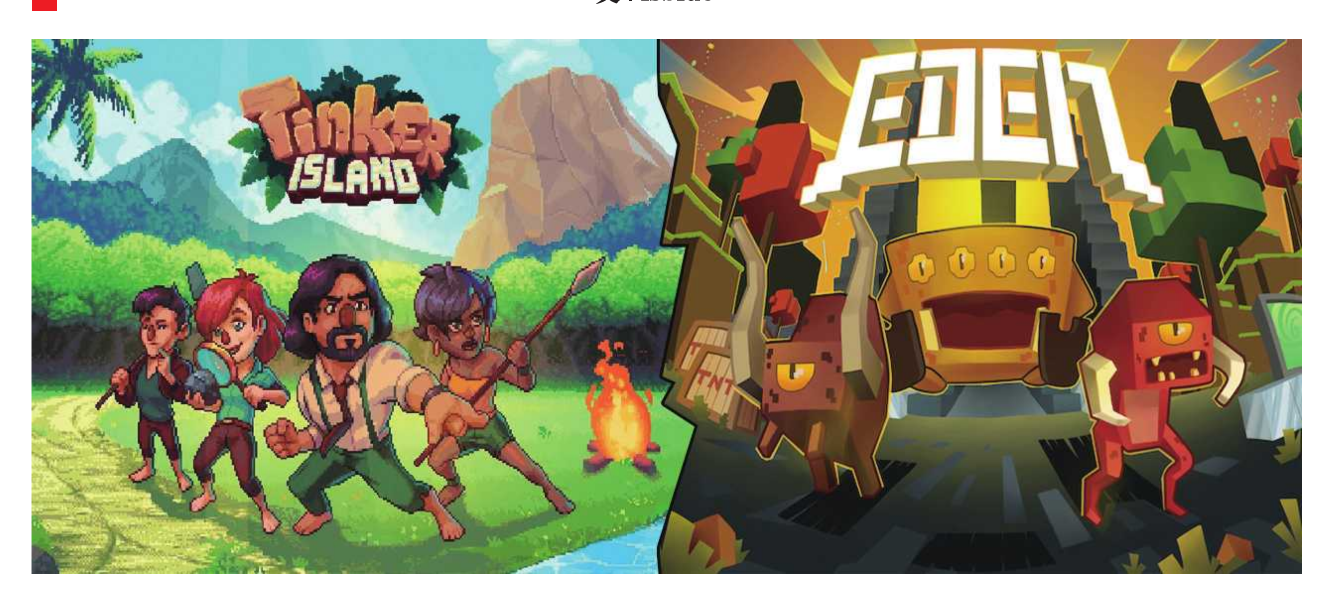
在坦克工厂中有简单的科技树



战斗结束总会掉落一堆勋章，成就感十足

以休闲之名 堕落的生存游戏

文 | isblue



自从《我的世界》《饥荒》等游戏大热之后，新一代的生存游戏似乎就此定型：高度自由的世界、可怕的黑夜、恐怖未知的怪物等等设定深入人心。生存游戏变得越来越艰难，给人带去堆积如山的挑战。如果现实中的水与食物难不倒玩家，那么再创造出怪兽与僵尸扑向玩家。难以找到的材料、面临崩溃的精神……玩家在虚拟世界里苟延残喘，原来只能在小说或电影里感受的情节来到了游戏中。

生存游戏的流行并非偶然，这种游戏很有代入感，重复可玩性强，与现实结合紧密。玩家在压力下求生存，很有挑战性。鉴于手机玩家与PC玩家不同的需求，手机上的生存游戏往往剪去某些设定，降低难度，那些加入三消之类小游戏的生存游戏更是少了生存的严肃，多了玩乐的趣味，让我想起一个令人怀念的词语“过家家”。

手机上生存游戏的模式，更接近于过家家的氛围，没有PC端那种紧张的节奏与致命的压力。这些弱化版的生存游戏也许满足了另外一些玩家的需求，这无可厚非。然而遗憾的是，生存手游没有逃过手游内购模式的影响，最终在休闲的名义下走向课金，这却是令人唏嘘的。这次连续玩到的两款游戏都出现了类似的倾向。

Tinker Island

这是一款由Kongregate开发的荒岛求生游戏，权且称之为“流浪者之岛”吧。

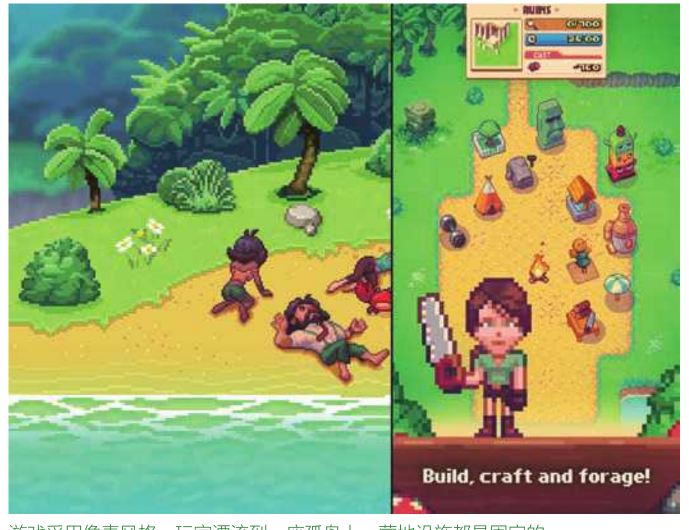
一开始我对游戏的印象并不坏。玩家由于飞机（也许是轮船）失事而漂流到一座小岛上，开始在这座小岛上求生存。玩家要做的就是不断探索小岛，收集生存资源，寻找失散的同伴，建设自己的营地。游戏以像素复古的画面展现世界，清新简单，让人可以将所有的精力集中在游戏上，没有繁文缛节的设定就是好。

游戏生存方式也很简单，操作比想象的还要少。玩家既不需要天天盯着食物与水的储备量，也不需要对每件物品的制作时间精确到秒，甚至连营地建设的工作都无需操劳（游戏营地设施都是固定位置，不需要玩家手动控制）。玩家要做的事只有一件，就是分配人力资源。

在游戏中玩家会有一支由数人组成的生存小队。每个人员会有不同的能力，分为探索、寻觅、制作、建造等几种。不同的能力适合不同的工作，玩家要将这些人合理分配，有的探索未知领域，有的制作食物加工材料。不同的工作都需要花费时间，从30秒到十几分钟不等。数值越高的人物做相关工作效率越高，花费时间越少。

随着探索进行，玩家会触发事件，事件会以生存日志的形式展现，玩家要做出选择，不同的选择会对人物数值或所得奖励产生影响。人物都有体力值，如果体力为零就会昏迷，无法继续工作。

虽然以生存为名，游戏本质是围绕人物设计的。虽然游戏



游戏采用像素风格，玩家漂流到一座孤岛上，营地设施都是固定的



玩家的主要工作就是分派不同的人做不同的事



游戏中还有简单的战斗系统



事件以生存日志的形式展现，选择不同做法就会有不同的结果，游戏更接近文字冒险

的表现力贫乏了一点，但生存日志的设定弥补了这方面的不足，不需要太强的英文功底就能看懂，游戏更像一款ADV。本作最大的问题是那个读秒的制作系统与人物体力为零的昏迷系统，游戏的内购全设置在这里。某材料的制作需要2小时，不想等待怎么办？那就花30秒看一段广告吧，或是直接花费钻石“秒建”。人物昏迷的处理方式也一样。一昏就要昏24小时，想要人物回到队伍之中，那就花钱吧。

看到这些设定后，面对等待时间越来越长的材料制作过程，我放弃了游戏。

EDEN：THE GAME

EDEN（伊甸）是我在同时期发现的一款生存游戏。可以说它是一个3D版的《流浪者之岛》——至少在思路理念上是这样的。

游戏画面只能用简陋形容，花草人物都以棱角分明的块状物质构成，圆球状的灌木、三棱锥的树木，灰褐色的小圆点是石块，而青绿色的小圆点是豆子……如果没有一点想象力，你都不知道某些物体到底是个啥。粗糙的画面似乎在提醒玩家：“嘿，别忘了你下载这游戏的目的，别去纠结画面了，把精力集中在建设上吧。”

游戏任务系统简直就是蛮不讲理，有时候一个低级材料的回报比几十个高级材料都多。而动不动需求几十个高级材料的任务更是吓死人。比如一个枕头需要50根羽毛合成，有时候刷出需要32个枕头这样的任务，直接让人崩溃（关键是这个任务的奖励还没有只需要1根羽毛的任务奖励多）。只能说游戏的任务系统是完全随机的，根本没有道理可讲。

科技树也是一团糟糕。为什么1滴水可以合成2个喷淋头，还能合成1个绳结，这到底是什么黑科技？各种材料的制作时间跳得厉害，从30秒到10分钟不等，简直无规律可循。农场和牧场都是无限可再生的，1分钟就可以收获5个鸡蛋，1小时能宰杀5只鸡，我看这都是“自动提款鸡”呢！

除了以上种种问题之外，游戏还有数不清的问题。优化不佳手机耗电发烫，如此画面怎么对得起这燃烧的硬件？优化差也就算了，还有数不清的BUG，比如资源采集点莫名消失，工作完成之后卡顿错位，退出游戏后工作进度条不走等等问题。有些严




15个小伙离开都市追求伊甸园生活



玩家可以分配不同数量的人员去工作



游戏中有四季的概念，不同季节农田产出不同作物



种田还有简单的特效，难得



仓库的容量永远不够



后期建筑升级时间越来越长

重的BUG直接导致游戏无法正常继续，无论从哪个角度看这都更像一个半成品。

然而，纵然游戏有以上种种缺点，我对“伊甸”依然挺有好感。原因简单，就是因为它的混乱。对于生存玩家来说，一板一眼的游戏模式多少有些无聊。那些套路打法，玩多了就失去了新鲜感。而“伊甸”正因为其粗糙的数值与任务，让玩家预料不到下一个挑战是什么。这种粗糙与不确定性反而为游戏增添了吸引力。对于生存游戏的期待，正是源于对这种未知的挑战。所以游戏即使有BUG，有数值问题，我觉得都不是大问题，更何况游戏中的任务可以取消，人物也并非对应衣食住行的供应呢，某种程度的混乱与总体节奏的休闲是我喜爱它的原因。

休闲=花钱买时间？

然而“伊甸”让我不能接受的问题和“流浪者之岛”是一样的。

相比“流浪者之岛”，“伊甸”的游戏中不强调“人”的作用，人物没有什么数值系统（什么体力、精力、生殖力之类），也没有喜怒哀乐（什么不给饭吃就不干活、不给鞋穿就不走路），三天放养啥也不干，也不会出现死人一地的场景。两部游戏虽然名为生存，但并没有生存的压力。玩家可以做自己想做的事，不必为了人物的肚子问题劳苦奔波。

没有了生存压力，玩家的主要工作就剩下安排工作。从收集地面上的沙堆草丛到伐木种田捕鱼，都是生存游戏常见的那套。工作时也无需玩家操作，只需要等待。大部分时间玩家只是无所事事地盯着屏幕，看着读秒一点点地走完，然后指派下一个工作。

这样的“生存”游戏确实休闲，但其实也挺无聊。好的生存游戏，玩家主要的时间是搜寻材料，而制作不占用太多时间。手机上的生存游戏则倒过来，材料收集点就在周围，玩家要做的却是盯着屏幕读秒。不合理的科技树与随机的任务系统还让玩家动不动等上十几分钟无所事事。如果等待也算一种乐趣，那这些游戏倒算是做成功了。

玩家追求的是结果，等待的过程并不有趣，30秒尚可忍耐，5分钟就已经比较过分了。这时候手游展现出内购本色，适时地推出代币系统，如果不想等待，可以看段广告，或者花费代币加速建造，材料不足也可以使用代币补充。

一款生存游戏居然可以花费代币加速工作？这样的游戏根本是生存游戏失格。试想一个人在荒野求生，当他实在没有办法时掏出一张百元大钞，然后一个肯德基全家桶就从天而降……这场景想想都违和。当生存游戏被设计成花钱可以续命的结构时，它已经不能称之为一款生存游戏了，它已经丢弃了生存游戏应当坚守的底线。

手机上的生存游戏，也许的确将更多精力放到了休闲之上，简化设定，降低难度。但它们并没有用多高明的办法让游戏变休闲，而是简单粗暴地将内购与代币引入游戏中。当玩家面临等待时，一把把的钻石向玩家招手说“花我吧”。在生存游戏变“休闲”的背后，体现的却是鼓励玩家用钱解决问题的思路。或许这是当今时代商业游戏的必然，但难以想象养成了这种习惯的玩家还能在其他游戏中应对什么挑战？

玩家与游戏之间永远是一种互相影响的关系。当游戏诱导出玩家的惰性之后，玩家就再也不会自己去发明创造解决问题了。而玩家的懒惰又会让厂商陷入卷钱旋涡之中，最终毁灭了双方。游戏市场的堕落崩坍，不就是从这些小小的诱导开始的么。P

谈国服《智龙迷城》
你其实不用那么讨厌VIP和碎片

文 | 触乐网 周思冲



光从App Store畅销榜排名来看，国服《智龙迷城》已经失败了。对于其他游戏，徘徊在150名左右的表现未必不可接受，但这可是《智龙迷城》。

关于国服《智龙迷城》，近两年的来回改动本身就几乎可以成文。但本文将不涉及那些内容，我感兴趣的有三点：腾讯在这一年的反复调整最终使国服《智龙迷城》变成了什么样；这些调整的效果如何；玩家对这些调整采取怎样的态度，以及藏在这些态度后面的理由。

在下面的论述中我会用到一个概念：“作恶”。“作恶”在这里指破坏游戏体验或者贪婪。

另外，关于“国服《智龙迷城》的话语权到底掌握在Gungho还是腾讯手上”，简直众说纷纭。我不会进行这方面的探究，对于文章中出现的大多数“腾讯”字样，请读者自动脑补为“应该对这个设计负责的人/团体”。

我们直接从国服最大的两个改动说起。

■ VIP系统

许多玩家有VIP恐惧症，看见“VIP”三个字就感觉恶心。这可以理解，在有些游戏里，没有VIP是完全没有办法玩下去的（有再多代币也没有用，VIP等级会造成实际的战斗力差距），而且从美术设计来看，这贵族等级表蓝幽幽的也怪吓人。但是，在《智龙迷城》的案例中，VIP系统的出现也许有些突兀，但绝对被冤枉了。

为什么说VIP系统被冤枉了？

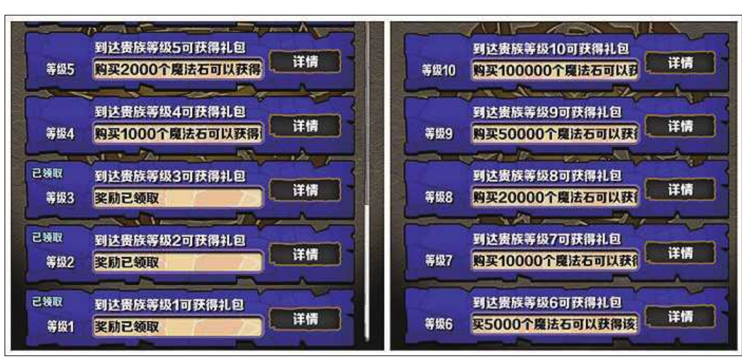
我们来看看VIP的功能。

我目前是VIP4。

一次性获得的资源（VIP4会累积获得VIP1到VIP4的资源）如下：防御碎片、攻击碎片、生命碎片各10个。技能火强化碎片1个。（碎片功能我们后面再谈。）

五星“大天使·路西法”碎片一个。首先这只是碎片；其次，即使你合成了这张卡，他也只是五星，而且这个“大天使·路西法”的技能相当坑……不细说了，你知道这不是什么好卡就行。

每周获得一次的资源如下：小强化碎片13个；进化碎片水、



VIP售价表

木、火、光、暗各一个；友情点2400点，14000金币。

光从数量来看是不是相当寡淡？

更寡淡的还在后面。VIP的公认最强功能是VIP6之后开始有的免费复活机会。VIP6的产出是每周一次复活机会——仅仅每周一次！要知道VIP6的门槛是500元，而正常的复活价格是60魔法石，算上首充优惠后，复活机会的平均价格大概在4元左右。也就是说，投入500元的VIP6，每周最有价值的产出只值4元！

更高等级的VIP产出也就是略微有些数量上的差别（VIP7会赠送另外一个碎片，也不太实用），甚至没法完全满足充值金额间阶梯差带来的心理期待。

《智龙迷城》中的VIP系统不是强制性的，它的本质是扭蛋后送的“添头”，对RMB玩家的体验提升极为有限。知道碎片的作用后，这种感觉只会进一步加深。只要理解这点，就能搞懂《智龙迷城》VIP系统为什么如此“不强力”。

“充VIP”其实是一种错觉，在收费模式上，国服并没和日服有多大的差别——扭蛋是最主要的收入来源。

腾讯不但没有将收入寄托在VIP系统上，相反，VIP系统是一种温和的回馈。因此，玩家对VIP莫名的反感其实是一种类似挑食（没吃但是就是觉得很难吃）的错觉。当然，这和腾讯在其他游戏中作风带来的影响（也包括整个国产环境中的VIP等级制）密不可分，但就《智龙迷城》的个案而言，我觉得VIP系统不“坑”，甚至过分保守，导致两头不讨好。

■ 碎片系统：养成碎片和宠物碎片

腾讯将日服《智龙迷城》的养成系统完全推翻，用中式“碎片系统”取而代之。这是《智龙迷城》遭遇恶评最大的根源。接下来，我们将详细比较两者之间的差异，并将尝试做出一些判断——碎片系统到底是不是有“作恶”。或者说，养成系统是否过于依赖碎片，是否导致了普通玩家（小R或非R）的恶劣游戏体验。

●先谈养成碎片，宠物养成总共有四方面。

第一个方面是经验值提升。

日服中称为能力提升合成，在国服中称为强化·提升等级。在日服中，宠物提升等级的唯一途径是把“素材宠物”喂给“目标宠物”，同时支付相应的金钱。

在国服中，宠物升级有两种途径：第一种是使用强化碎片；第二种是自动升级——现役的宠物会在战斗中自动获得经验。

先不说哪种方式更良心，我的目的是传达一个信息：主力培养的宠物实际上并不需要刻意用碎片来升级。同时，如果真的需要针对性快速升级，主流途径也是去刷付费关卡里面的经验副本。

结论：强化碎片并非不可或缺的材料，没有作恶。

第二个方面是属性强化。（游戏原文是“属性提升”，本部分为了符合习惯采用了“属性强化”的表达）。

首先，日服中的宠物在升级之后，宠物的属性会自动增强。

其次，提升宠物的属性还有一种方法，就是强化合成。具体做法是，将目标宠物和带加号的素材宠物进行合成。合成之后，素材身上的加号就转移到了目标宠物上，同时目标宠物的属性将得到提升。在日服，属性强化是相当困难的，因为带加号的素材宠物较为稀有。

在国服里，宠物升级之后同样会自动增强属性。其实，“属性强化”顾名思义，是在等级提升之余的额外强化。拿一只泰拉恩（《智龙迷城》的LOGO，小火龙）为例。

属性强化的收益并不明显，因此技能强化优先级永远大于属性。同时，属性强化的产出同样来自副本和普通关卡，并不稀有。有玩家甚至反映，强化需要大量金币导致金币紧张，反倒是碎片花不出去。

另外，如果你刻意的进行比较，就会发现，国服宠物的属性成长同日服是完全一致的（在我掌握的范围内如此）。国服并没有用砍属性成长的做法来提高属性强化碎片的重要性。我采访了几个国服内测开始玩的资深玩家。从主观角度来说，他们一致认为，属性强化并没那么重要，只要随波逐流地将材料用上即可，“不强化白不强化”。



日服目前在进行经验值双倍活动



升级和强化的收益比较

结论：属性强化碎片没有作恶。

第三方面是技能升级。

这是一个争议比较大的点。技能升级的效果立竿见影，玩家也就对其格外重视。

日服中，技能升级仍然通过“喂食”来进行：将目标宠物与“素材”合成（两者需要有同名技能）就有一定概率提升宠物技能。

而在国服里，技能升级碎片主要在紧急关卡的“精灵之乡”中产出。60体力费用的关卡能一次性产出5到7个碎片。主要问题在于许多玩家反映“技能升级的几率很低”。有“升级没成功过”的，有“升级几率奇低无比”的，有“全看脸”的。这里存在两个问题：第一，如前所言，日服的技能升级也是有几率失败的；第二，网上的种种反馈可能有幸存者效应：升级失败的玩家倾向于抱怨，而成功的玩家不会有动机去反馈。

对于这点，我确实没有办法进行真正准确的判断。

我本人的技能升级成功率在20%左右。根据2016年7月19日的日文Wiki上的数据，在正常倍率下，将一个“素材”与一个目标宠物进行合成，成功提升技能等级的概率是10%。也就是说，技能提升在日服原本就是概率很低的事情。Wiki上也特别指出，“即使怪物栏（这点国服也有改动，后文会提到）满了，也应该耐心等待（技能升级）成功倍率提升的活动，因为正常概率实在是太低了”。

奇怪的是，指出国服技能升级几率低的往往是有过日服游戏经验的玩家。在目前国服数据匮乏的情况下，难以判断是玩家的记忆偏差还是国服确实有意调低了合成概率。从我目前掌握的数据来看，国服的技能升级成功概率并不离谱，或者可以说比较吻合上文给出的概率。

结论：技能碎片没有“作恶”。

第四方面是进化。

这是《智龙迷城》中一个非常容易让玩家产生成就感的设计。许多宠物都有独特的进化树。进化后，等级重置成长提升，外观发生变化，等级上限提升，还有可能学会新的技能。不同宠物进化所需要的材料不同。

这是十分经典的日式设计，繁复但又合理，甚至细致到有进化分支选项。但是，如同上文所说，这种设计思路使《智龙迷城》十分依赖外部的辅助资料，比较出名的第三方《智龙迷城》资料站和Wiki就有好几个。国服《智龙迷城》中，保留了进化树（在我掌握的范围内是这样，但是某些宠物的进化树进行了调整），但完全砍掉了日服中复杂的合成材料设计。

在国服中，进化需要数个宠物碎片或“进化的碎片”。“进化的碎片”主要从每日关卡的“进化之路”中获取，也可以在付费关卡中用魔法石开启然后狂刷。就我的体验来说，打每日关卡的产出足够进化所需了。你可以说刷刷刷很无趣，但要理解，日服的进化材料刷起来可能会更麻烦……

也就是说，国服的进化系统得到了大大的简化。日服老玩家对进化碎片的厌恶完全可以理解，就我的日服体验而言，千辛万苦收集齐进化材料后，目睹进化的那一刻极有成就感。“进化”是《智龙迷城》最有魅力的玩法之一。国服为了强化设计的统一性，再次使用了“碎片”，这无疑大大削弱进化系统本身的魅力，将它变成了一种机械的生产过程。

且慢，这是站在日服老玩家的角度来看的。《智龙迷城》的主要目标群体是谁？肯定不是日服老玩家。《智龙迷城》大部分运算和数据都在本地，因此日服体验相当好，日服老玩家几乎没有可能放弃积累的卡池转战国服。

《智龙迷城》的目标群体应该是听说过《智龙迷城》“第一日式手游”名号，又没有亲身体验过的新玩家。至少就目前来说，没有国服对应的Wiki，即使有中文Wiki，但那对应的是日服数据，宠物译名和编号都有不同。对一个新玩家来说，难道要让他对照日服Wiki来玩国服游戏吗？日本老玩家是在没有资料的情况下硬挺过来的，但时过境迁啊。让国服玩家在三年前的老游戏里摸黑探索实在是不现实。因此，我认为国服的简化设计更符合国内的现实情况。


小火龙的进化树



地图产出宠物比较。上为国服，下为日服





两张十连抽截图

结论：进化碎片的设计有利有弊。

国服的优势在于，碎片系统对新玩家更友好。到底是新玩家多还是老玩家多？很难有官方数据来给出答案。但从我的体验和一些其他渠道了解到的信息来看，“新手玩家居多”这个判断是没有问题的。因此，这样的抉择并非难以理解。而国服碎片系统的劣势则在于破坏了纯正的游戏体验，也损害了国服的口碑。有得必有失吧。

综上四点，腾讯对宠物养成系统的重塑，基本上是朝着“适应新玩家口味”这个方向来进行的，同时做到了“不伤筋动骨”。对其一边倒的恶评，主要来自腾讯游戏在付费系统上长期以来的口碑积累，也难免受到刻板印象的干扰（没错，我又看见“山寨游戏”和“抄袭”的评论了）。

●再谈宠物碎片。

这是对日服老玩家最大的打击。在日服中，完成关卡后经常会掉落相应的宠物。到了国服，掉落就变成碎片了，这有些难以接受。

碎片其实并没改变什么。

且慢，我们来仔细看看。上图的地图是游戏第一章《火之关卡》的“红玉的坑道”。日服产出了两只宠物。

而在同一个关卡中，国服产出了六个宠物碎片。其中一个是三星评价的奖励，也就是说正常奖励是4到5个宠物碎片。国服的设定是两个宠物碎片合成一个宠物，因此国服和日服的推图宠物产出大致相等。当然会出现单个宠物碎片的情况，但会在普通地图中掉落的宠物碎片就那么几个（特殊关卡同理），只要保持正常的通关速度，总会打出“另一半”的。

引起大面积不满的是扭蛋中抽出碎片的设定。我本人抽了两次十连，两次单抽，也在网上找了十几张十连抽的截图。

结果基本上可以看出，魔法石扭蛋出产的碎片，要么是成对出现，要么是“2+10”，也就是完整宠物加上一次进化机会。我的两次单抽可能样本容量过小，但从其他反馈来看结果也相同（有表示单抽出金碎片的，从概率上看倒也合理，要是抽不到另一半，你可以当成什么都没抽到）。

魔法石扭蛋绝大多数情况下“出产双数碎片”，也就是说和“出产完整宠物”没有区别。

真正令人不满的是友情扭蛋。友情扭蛋里产出的几乎都是两三星的碎片。就在刚才，为了验证，我去日服抽了个友情四连，出了一个五星一个六星一个七星（虽然这个七星是“进化用”吧）。这个样本容量就更小了，但说实话，我之前手上的两个五星也都是友情扭蛋抽来的。友情真是好东西啊！

根据我和其他玩家的交流，得出的大致结论是，国服的友情扭蛋基本上就是幌子。我抽了十次，全是垃圾（的碎片）。游戏中有“友情扭蛋限定一览”的提示，上面注明了限定产出是二星到四星，相比之下魔法石池的限定都在五星以上。这么看，倒也是明码标价了。不过，我还真听说国服有友情扭蛋出六星的，我强烈怀疑他是记错了……

这种产出的调整有些太粗糙了，只会徒增玩家反感。首充都送六星白盾（战乙女）了，反而在莫名其妙的地方抠门，让人看不懂。日服初始设计是“友情扭蛋只能抽到五星以下”，一直发展到现在能顺手抽七星。再看国服玩家，对着一堆两三星的碎片，几乎没兴趣按下那只小恐龙的手。

如果说国服《智龙迷城》在碎片系统中作了什么恶，这姑且算最大的恶。但这也很难说和“碎片”这个设计本身有什么关联……

总之，我的结论是，国服对“碎片”的差评和对“VIP”的差评一样，充斥着高浓度的情绪色彩。这两个系统确实部分损害了《智龙迷城》的游戏风味，但绝对没有玩家想象的那么恶毒。

做出这样的结论我压力还挺大的……那就再说一遍吧：友情扭蛋太坑了！

■ 细节改动

先说转珠和面板，日服版和国服版几乎没有区别。

再说连击演出。日服的Combo字样是统一的蓝底色加上彩虹闪烁效果。国服的Combo字样则为银底色加上彩虹闪烁效果。日



你能看出哪个是日服哪个是国服吗？

注意左上角显示的属性克制表



别误会！这些卡牌我没有

服在达成连击之后，Combo字样按连击数从低到高逐个跃动并消失，与此同时宠物头像上跳数字，在Combo字样全部消失后宠物再发起攻击。这种表现形式给人一种类似蓄力的爽快感。

国服对这个效果进行了改动。消珠时的Combo字样仍然有保留，但是之后的“蓄力”表现不见了，取而代之的是大号字体显示的连击数。大号字体的颜色随Combo数改变。1 Combo到3 Combo是灰色，4 Combo到6 Combo是金色，再往上我就不能确定了。但是我侥幸打出过一次13 Combo，印象很深刻，字体有闪烁的彩虹效果。

不少人喜欢日服的“蓄力”效果。我的感受是，计算伤害的时候视线通常聚焦在伤害数字上，而此时下方的转盘是灰色的，弄一个大面积的Combo数提示能让视觉上更加紧凑。

至于两个版本的BGM，我来来回回AB对比着听了四五次，也没听出区别。当然，如果那位评论者说的是“高频被截了”之类的改动，那我还确实是木耳朵——我听不出192Kbps和256Kbps的区别。

●说说更明显的改动：

《智龙迷城》中存在属性的克制。火克木，木克水，水克火，光暗互克。这套克制往往需要初学者花一定的时间去适应。在国服中，左上角就显示着这套克制表。不好往大了说，但这种设计确实很人性化，也并没有破坏界面的美感。

说到美感，必须要提国服的关卡选择界面。有的玩家评论这个界面“像是山寨游戏”，我倒是很好奇什么样的山寨游戏能有如此波澜壮阔的世界观……

这确实是审美分歧。日服中的关卡选择就是普通的文字菜单选择。而我更喜欢国服的这种效果。我认为这是最顶级的2D美术，实机效果比截图美五倍，还有卷轴动画，展示效果如同不断向前，世界的真相从地平线上徐徐展露，最终你来到世界尽头。

●关卡选择界面真的山寨吗？

有朋友觉得这种风格和《智龙迷城》偏黑暗的画风相左。确实，《智龙迷城》的战斗场景不是地道就是城堡。但是，《智龙迷城》游戏内并没有明确的剧情，既然有这么多关卡，为什么不能把世界观想象得更广阔，更丰富呢？在《智龙迷城X》动画里，很多场景的设计比这几张背景还鲜艳欢快。既然是“世界观”，一个世界里同时有黑暗也有彩虹难道不正常吗？

这个关卡选择界面在不同场景间实现了柔和的过渡。从初期的自然田园风开始，以熔岩河为分界点，场景风格逐渐转向深邃恢弘。同时画面“向下滑动”的效果，让玩家感觉观察点越来越高，正好暗合一步步打到神界的剧情。

好奇的读者朋友可以下载一个客户端，从下往上把整个关卡选择界面拖一遍。这个界面绝不山寨。

●让游戏看起来有些山寨的地方应该是卡池。

卡池，这是除了友情扭蛋之外国服《智龙迷城》最致命的弱点。国服卡池的进度十分落后。更可怕的是，国服还加入了一些稀奇古怪的卡牌。比如葫芦娃。

不光有葫芦娃，居然连老爷爷和蛇精都来了……

虽然手游的世界观根本没多少人在意，《智龙迷城》也经常和其他作品搞Crossover，但是日版《智龙迷城》基本上保持了卡牌风格的一致性。这几个葫芦娃……强是挺强，就是风格确实太过违和。其实像“太极熊猫”这样的卡牌设计得挺不错的，即强大又符合世界观。总体来说，这些新加的卡牌是拖后腿的。

而且，进度落后造成的一千多张卡差，要不要补，怎么补？这也是日服老玩家难以融入国服的一大原因。今天强化到+39的卡牌明天可能就不值钱了。日服当然也有这种现象，但它是在渐进中缓慢发生的。国服刚出生就要面对如此大的卡池鸿沟，真是让人好奇它接下来要怎么走（从现在的表现来看，问题也许该是“能走多远”）。

●谈谈魔法石的问题。

日服运营很良心，经常找理由发石头。国服在这点上也做得不错，我拿到了大概四百多个石头，够开一个半扭蛋。



关卡选择界面在不同场景间实现了柔和的过渡

按充值六个魔法石计算，日服一次扭蛋的价格是26.34人民币；而国服一次扭蛋的价格刚好26元（假设充值30元且没有首充优惠的话。若考虑首充优惠和其他活动，则还要便宜一些）。设定“260魔法石一次扭蛋”这种别扭定价，应该就是为了尽量保持同日服价格统一。

魔法石的产量是否过低？

国服魔法石的免费产量看似很低。

在日服中，通过1个大关卡后无条件赠送1个魔法石，相当于1/5次扭蛋。

国服中，光打通普通关卡没用，必须获得全三星评价才可以获得魔法石奖励（首次通过特殊关卡可以获得魔法石奖励，例如紧急关卡中的“追击绿宝石龙”首次通过就会送60魔法石）。初始关卡全三星也才送10魔法石，只相当于1/26次扭蛋，相比日服要少得多。

但是，中前期的情况又不同。例如“阳炎之塔”打通后会送35魔法石，相当于1/6次扭蛋，同日服间差距就很小了。《智龙迷城》本来就十分强调操作，用操作水平来“卡”免费产出是完全合理的。有玩家表示后期的大关卡通关后会送120石，此时产出甚至会超过日服。同时，支线关卡和紧急关卡也是补充魔法石的重要手段。

总之，关于魔法石的产量，实际情况和玩家的第一感受是完全不同的。有玩家打到“天上的海原”（中期关卡）已经积攒了3000魔法石，够一次十连抽了。也就是说，只要你技术过关，又不错过相应的活动（这点非常重要），还是可以打工赚免费扭蛋的。

最后再说国服两个良心的地方。一：好友栏是500人（几乎可以说是无限）；二：宠物栏无限。2015年，日服的最大好友上限是300人（我没有办法亲身验证，因为没加到那么多友……）；而宠物栏容量，在日服是需要用魔法石扩充的！

本来还想谈谈国服最近两个活动的，一个是充三十送“白盾”（战乙女），一个是连续五天每天充六元送“爱猫神”。如同之前的卡池问题一样，先充的抱怨不公，后充的有恃无恐……不多涉及了，想看的话可以去百度贴吧，每次活动后都会有好几页讨论帖。

结论

最后来个Q&A吧。

Q：你说碎片和VIP没问题，但是《智龙迷城》又快死了。

A：从数据来说，《智龙迷城》比《怪物弹珠》的同期表现还惨。但是好像说不上“快死了”，毕竟排行榜上还能看见嘛……

拿国服《智龙迷城》当前的结果去验证对设计的判断是不合理的。这包含两层意思：不应该仅因为日服至今仍然火爆而国服表现不佳，就认为日服的所有设计仍然领先时代，并优于国服改动后的设计，这类似关公战秦琼；不应该仅因为国服的改动效果不好，就认为这些改动本身是错的，或者是恶的。

Q：那么评判标准是什么？

A：腾讯应该是硬着头皮在改《智龙迷城》，自己代理的游戏，哭着也要运营完。对日本人来说这是有四年沉淀的手游神作，对中国人来说这是画风落后系统古怪玩法简陋的“小游戏”。不怕你说我马后炮，其实这件事大家心里都有数：《智龙迷城》谁来改都一样，谁来做都一样。这个游戏也许根本就不该被代理。

因此，对于国服改动“技术上”的分析（“换成我来这样这样做就不会死”）显得很没有营养。针对国服《智龙迷城》的个案，“是否作恶”是唯一有意义且可操作的标准，也是我在本文中采用的唯一标准。

Q：腾讯一通修改换一顿痛骂是何苦呢？

A：再次重复一个观点：国服目前的改动是按照吸引新玩家的初衷来进行的，这里的“新玩家”主要指国产手游玩家特别是腾讯老玩家，采用碎片系统肯定也有这方面的考虑。

为什么要改？站在腾讯的角度来看，《智龙迷城》前几次测试的数据那么烂，总得改一改吧，不然和等死有什么区别。至于为什么这么改……我哪知道啊，我只是来讲道理的，这种问题你得去问腾讯策划……

另一种可能，假如不改，坚持下去，是不是可能把日服的国人玩家吸引回来？首先，很难；其次，有能力上外服游戏的玩家，真的是很小一部分人，他们不该被作为决策的主要参考群体。

Q：你连续第二次写腾讯的游戏评论了，又是何苦呢？

A：《无尽之剑》和《智龙迷城》都是在我心中有一定地位的游戏。

我大三的时候，对床的哥们老捧着一个iPad在那划划划。那是个大家都在削水果的时代，就他在削人。当时有个可以看日本电视节目的软件Keyhole，黄金时段的广告都是“pazudora”（パズドラ，《智龙迷城》的简称），好像全日本的年轻人都在玩这个游戏。慢慢地，“日本年轻人都在玩的游戏”在中国都完了。三年后，这样的剧情终于轮到《智龙迷城》来上演。

我接触了一些日服老玩家，总体态度是不待见国服。国服新玩家通常多少听说过一点《智龙迷城》，同时又没玩过日服，在表达“国服还挺良心”的时候通常带着一点羞涩。

反正我也不是第一次了，明说吧，《智龙迷城》的国服说不上多良心，但至少吃相不难看。

Q：文章的主旨是什么？

A：“国服好玩吗？好玩。腾讯改得如何？有的地方存在争议性，有的地方是败笔，有的地方很出色，但大体没问题。”

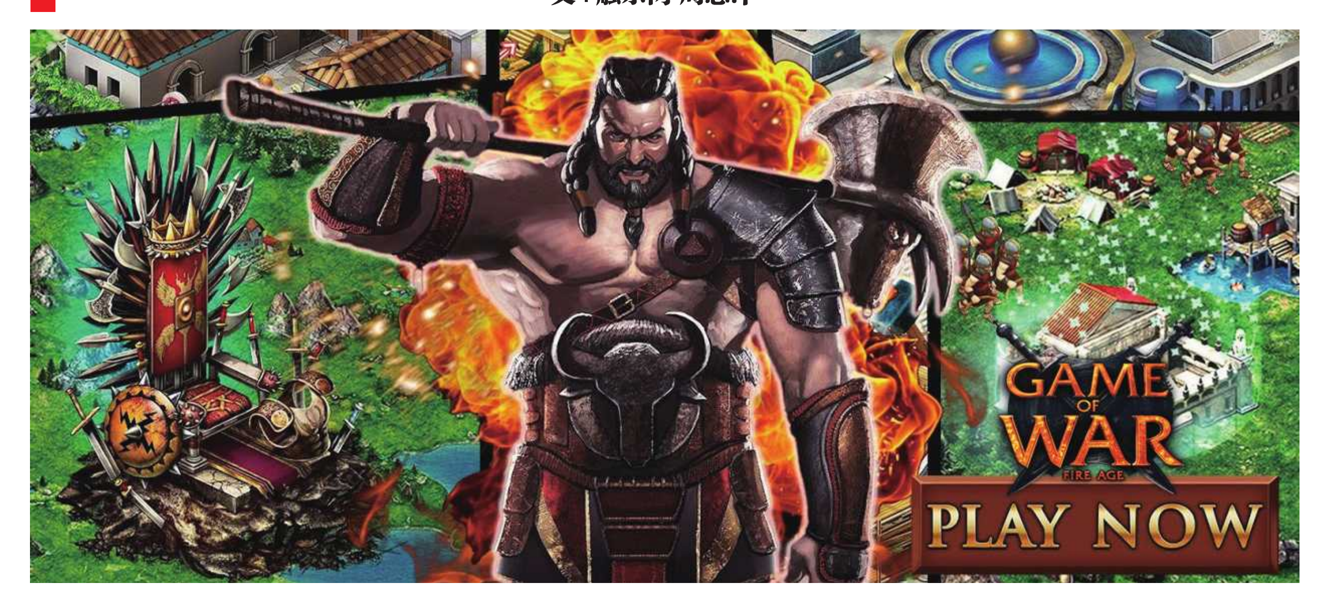
上面这几句话就是本文想传达的东西。另外，《智龙迷城》是非常好玩的游戏，描述它有多好玩的文章数不胜数，所以在本文中几乎没有涉及，我默认各位读者已经赞同并了解这一点了。

最后扯两句。写腾讯相关文章（还不喷腾讯）我早做好被喷的准备了。这篇文章最主要的目的还是探讨一些可能的偏见，并总结一下《智龙迷城》的国服现状。

真理越辩越明嘛。P

警察、主播、慈善家和最强传说
《战争游戏》的玩家们

文 | 触乐网 周思冲



警察

PainZ常常会在Youtube上放一些和Machine Zone游戏有关的视频。他的主业曾经是《战争游戏》（Game of War），现在已经逐渐转移到《雷霆天下》（Mobile Strike）上了。

我通过Facebook找到这个哥们，说明了来意。说实话，我满脑子都是刻板印象，以为他会和我来一堆黑人俚语什么的。结果很意外，我第一次和外国人如此顺畅地沟通。

他告诉我：“我知道这点。在我的视频里，我也尽量使用最基本的词汇，尽可能地放慢语速。因为我知道全世界的玩家都在看我的视频。”

听上去好像PainZ是个炙手可热的Youtuber一般。确实，他是Youtube上最有人气的《战争游戏》主播，但他最新几期的《战争游戏》相关视频点击量只有一千上下。

我和他提了这件事。他回答：“我也知道这点，于是我不再那么热衷于做《战争游戏》的视频了。你知道，我还是会玩这个游戏。我在上面花了三年时间，不会说走就走的。问题在于，这个游戏只适合玩，不适合看。我最受欢迎的几个视频，你知道，看起来完全不有趣，我自己都昏昏欲睡。”

我深有同感。《战争游戏》作为目前世界上收入排名前三的iOS游戏，其玩法简直……朴素。是的，非常朴素，如其标题所言，这是个战争游戏，但是在最关键的“作战”过程中，你只能做以下几个事情：分配兵力；行军（点击发兵按钮）；等结果。

严格来说，你可以在行军过程中撤回军队，关于行军还有一系列的衍生战术。在仗打完后，你会收到一封战报，上面详细记录了你和敌方在这场战役中的所有数据。到此为止。对于“战斗”这件事，在《战争游戏》中真的没有更多的表达了。

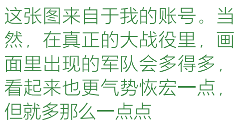
我们这代人往往看不起《传奇》，觉得无脑砍砍砍完全没意思。而《战争游戏》更进一步。想象一个这种版本的《传奇》：你根本看不见自己，也看不见敌人，能做的就是设定好装备和要释放的技能，点击“砍他”，等若干分钟后然后弹出一个对话框：“你被砍死了……”。

其实，《战争游戏》里的战役运作有着深厚的内涵。相对于千变万化的战术规划和后勤准备，“战斗”虽然没那么出彩，但实际上极富乐趣。战斗过程中涉及的技巧主要有“假集结”、“藏兵”和“陷阱”这几种。这几种技巧都可以拓展出万字长文，不再解释，有兴趣请参看攻略站。

以上叙述只是为了说明一个事实：《战争游戏》虽然具有很强的可玩性，但完全没有观赏性，而且难以被非玩家理解，门槛非常高。

“我是一个警察，不靠YouTube生活。我爱跳舞，爱骑摩托车，爱玩电脑，还爱看日本动画片（从他一身腱子肉里还很难看出这点）。我最爱玩的其实是FPS，还玩《风暴英雄》（我着实在这个话题上和PainZ聊了很久）。我从三年前开始玩这个游戏，之后很快就……陷进去了，你明白我的意思吗？我花了不少钱（PainZ没透露具体数目），后来又去玩《雷霆天下》。很多老粉丝不理解，觉得我背叛了他们。其实没有这回事，你知道，《雷霆天下》简直是三年前的《战争游戏》。哦，就像老时光……”





这张图来自于我的账号。当然，在真正的大战役里，画面里出现的军队会多得多，看起来也更气势恢宏一点，但就多那么一点点



这是PainZ的自拍，真不像“玩游戏的”



这张图片非常糊，但你也知道，这类国战游戏的截图要是不经过再次裁剪，眼睛根本就不知道该往哪放。图中的“painzone”是Painz的主城。他在被踢后直接反水，建立了“Di8”来反抗OIN。图为他被一整圈OIN玩家围攻的盛况

我最后抛出了核心问题：“你为什么爱玩《战争游戏》？”

他说：“刚开始玩这个游戏的时候，求捷径嘛，加入了我们王国（《战争游戏》号称全球同服，但实际上玩家会被分配到不同的王国中，王国相当于服务器）最强的联盟OIN。当时什么都不懂，被自己人欺负得很惨，就和联盟里的一个朋友——哈哈，朋友——我和他诉苦，在聊天里我说‘Fxck OIN’，开玩笑的语气，你知道的！然后我就被踢出联盟，很快被zeroing（zeroing，归零，指攻入一个其他玩家的城市杀光他的所有士兵并将他的英雄斩首。这是《战争游戏》中能对一个玩家造成的最大伤害，也是大多数《战争游戏》玩家追求的最大乐趣）了。”

PainZ告诉我，最初他准备做一个无氪金玩家。

这里需要解释一下。《战争游戏》是一个真正的氪金游戏，你可以非常直接地将金钱转换为战斗力（Power，官方中文版译为“力量”，这里按惯例翻译）。然而官方也并不抠门：任何一个联盟成员购买内购道具，都会给全联盟的人发放礼包。也就是说，只要你加入任何一个联盟并坚持每天上线（礼物的有效期是一天），就有拿不完的“低保”。举例，我昨天一天就收到了整整8000金币的礼物。这是什么概念？内购8000金币的原价是320元人民币……当然，游戏中时刻有各种各样的打折活动，实际上的金币售价远低于这个数字。我的意思是，只要你愿意和自己过不去，是可能在不氪金的情况下勉强把游戏继续下去的。

“但是，从我被OIN的家伙踢出联盟的那一刻开始，我决定要成为神一样的玩家（God like player），我要制定属于我的规则！我很快成了全服最强玩家，率领着几十个精兵强将和OIN打到现在，互有胜负吧。”

我说：“最强玩家！这就是我采访你的原因！”

他停顿了很久才重新发消息过来：“说实话，我只是在我们的服务器比较强而已。我并没那么有钱，《战争游戏》里有钱的人……他们是怪物。我现在的战斗力在1400亿左右，能靠技巧solo掉4000亿战斗力的对手。不过这距离最强还是差很远，你知道世界上最强的玩家是谁吗？”

我说：“我之前一直以为是你。”

他说：“是CtesseMdv。她是一个女人！她有很多个战斗力在1T（10000亿）以上的号，她的大号目前战斗力全球最高，在一个月前就达到了3T。”

最强传说

前面说过，《战争游戏》里的王国就是实际上的服务器。设备的系统语言是中文的玩家会被自动分配到#178或#322王国。这段时间里，我也和几个#332中战斗力200亿左右的玩家谈笑风生过（这样的账号投入应该在万元以上）。突然冒出一个3000000000000战斗力的玩家，我感觉自己好像到了《龙珠》世界里。

根据我找到的信息，目前CtesseMdv（下文将使用《战争游戏》玩家对她的爱称“tess”）的大号战斗力在3T左右。在6月初，她拥有超过四个战斗力1T+的小号。根据网友的估算，一个1T的账号至少需要投入10万美元。在《战争游戏》中，战斗力的成长基本上和投入的资金成线性关系。我们可以粗暴地将10万美元乘以三，然后加上四个小号的金额，最终结果是：tess在《战争游戏》中应该已经投入了至少70万美元。

我们在国产网游中听过不少土豪传说。四百多万的充值数额虽然非常罕见，但在国产网游中也不是绝无仅有的。但是，说起国产网游中的大R，第一印象肯定是戴金链子的抠脚大汉，极少听说有女玩家在游戏里一掷千金。

tess是一个非常注重隐私的人，但她曾经在Instagram上发布过清晰的大头自拍，所以只能说隐私和自拍是不冲突的……毕竟Instagram的性质更私人一点，我还是选择使用这张她Twitter账号上经过大幅处理的照片。你可以看出，她正和一个孩子共同为某个项目剪彩。根据我在她各个社交媒体上的嗅探（很不幸，当了一回网络跟踪狂），这个项目极有可能是地处迪拜的一家孤儿院，由她出资修建。

唔，出钱建孤儿院的人……根据我从文艺作品里学来的知识，她应该是相当层次的富豪了。这样的玩家确实很难接触到。我曾经想要“打入敌人内部”，但是她所在的“ONE”联盟对入盟新人的战斗力和游戏时间都有严格要求，所以我始终没能混进去。

最终我联系到了曾经采访过tess的某《战争游戏》攻略站站长Larry。Larry告诉我，“大家都爱tess!”。

“首先，tess不是那种‘你想象中的美元玩家’。在奇观争夺战（Super Wonder，简称SW，夺下奇观的控制权就可成为王国的皇帝）里，有时需要连续几天不眠不休地游戏。你可以下线并开启无敌（游戏中的付费道具“和平守卫”，开启后其他玩家无法侦查和攻击你，在国内玩家间俗称‘鸽子’）。但只要下线，你就会丢掉战术上的主动权。”

“她和她的战友们真的靠咖啡和红牛撑了整整四天。四天！伙计，我没有经历过这种事情，但是这么一个可敬的女士……应该有一帮骑士帮她来干这些活，你懂我的意思！”

我想出一句漂亮话，“也许她想当的是女王而不是公主”，不过我没说。



tess选择在元旦这天将战斗力突破1T

tess在Instagram上放的战果图，她俏皮地配上了《A Whole New World》的BGM

“然后，tess虽然在整个《战争游戏》玩家的大圈子（主要指英语圈玩家）中声望颇高，但是在她所在的服务器里又不太一样。你知道，她非常热衷于zeroing别人，当然，这个游戏的乐趣就是zeroing别人，但她毕竟名声在外，又是最强玩家，这个……就会引起很多争议。”

情况确实比较复杂。ONE里有不少支持她的男性玩家，用我国粉丝圈的话说，他们就是“tess骑”。由于ONE在他们的服务器里并不算多数派，只能算“精英派”，虽然常常赢得SW的争夺，但总是会引来许多不满。这时候就难免出现下作的辱骂。tess本人是不会参与这种争执的，但是tess骑自然看不下去。于是，每次SW战之后必有一次席卷全服的骂战，鸡飞狗跳，场面十分难看。

tess曾这样说过：“到头来，这只是个游戏而已，我享受每一次SW。我喜欢SW，但是我不喜欢垃圾话。在足球或者篮球比赛结束之后，双方会握手，喝上一杯，他们不会彼此辱骂。《战争游戏》和那些项目一样，主要的精髓应该在于团队合作和体育精神。但是出于某些原因，在《战争游戏》中我们没能看见这些东西。”

“在我采访过的玩家里，tess在操作和策略两方面都是最顶尖的。她最常用的两个号是tessDE和tessDS，但她还有不计其数的小号用来干各种奇怪的事（笑）。她曾经把两个号同时培养到几乎相同的水准，用来迷惑‘DV’（ONE的宿敌），最后连自己人都搞不清楚主攻号是哪一个！她需要在多台设备上同时干这些事情，爆兵，造核心（《战争游戏》中极其强大的装备，是消耗品），针对性分配英雄技能点，商量战术……”

“我的意思是，首先你不可能像tess那么有钱，即使你像她那么有钱你也没她玩得好，这就是她为什么如此强大。”

有一点Larry没有和我说，tess的联盟——“ONE”的名字来源于她在中东地区的一项慈善项目。ONE已经累计帮助了6000名贫困线以下的工人。

女玩家、大R、慈善家、Instagram炫富达人（如果你关注了她的Instagram账号就会发现，她的炫富属于那种最隐晦，最上等的）、战争艺术家、宇宙最卖座iOS游戏的第一玩家……在tess身上的头衔可谓数不胜数。

Larry以这句话结束了采访：“《愤怒的小鸟》刚推出的时候她就在全球榜的前十——《愤怒的小鸟》大师级玩家，这可能是她最喜欢的头衔。”

■ 生活

今天我又回访了一下PainZ，他告诉我这两天很开心，刚刚给Usher和Akon的演唱会做了安保。

读者也许会有这样的感觉：处于奇怪的原因，我找到的采访对象总是十分“别扭”。我自己也有些糊涂，开始怀疑这其中的原因是不是“同类相吸”。这次做《战争游戏》的选题，原本是因为听闻《战争游戏》名声在外的夸张内购，干脆想找几个扭曲的玩家来写一写。没想到，也许是因为游戏内容过分扭曲（最扭曲的桥段是，在你的英雄被对方俘虏后，你可以控制英雄服下毒药自杀，加快英雄的复活进度，同时避免让敌人手刃你的英雄获得经验值和Buff……），《战争游戏》中的玩家反而显得堂堂正正，而且特别“有生活”。

本文的两个人物都是外国人，主要原因是《战争游戏》中的国人玩家数量实在太少，我没能挖掘出太有意思的故事。但是，和我同联盟的几个高玩都非常热情，有问必答，天亮发早安，天黑说晚安，为小弟撑腰也是毫不含糊。

虽然我被zeroing过（我都不知道他为什么要搞我！），也被喷了（外国人，《战争游戏》自带机翻，所以最后出来的效果很滑稽），但哪个游戏没有新人杀手，哪个游戏里没有喷子呢？总之，《战争游戏》从“玩家氛围”上带给我的感觉，居然出乎意料地属于偏好的那一拨。

这个游戏给玩家制造的最大障碍在于——用贴吧玩家的话来说——“一万元刚起步”。我开动了一下“皇上的金锄头”之类的想象：打高尔夫破坏草地，打猎太残忍，滑雪很危险，冲浪容易干扰鲨鱼的栖息——《战争游戏》对tess这样的人士来说，也许真的是绝妙的娱乐方式。我不是目标用户，自然没法深入玩下去（我开了四个30元的箱子就肝颤了），也完全没有办法来评价这个游戏的付费系统。大家想想tess的3T战斗力账号，对这个游戏心里有数就可以了。

最后还是用PainZ的一席话来结尾吧。他告诉我，曾经有打算将游戏解说作为副业，前几期《战争游戏》的视频点击量也还可以。后来，他做了一期视频。他发现了一个绝妙的策略，把它放到了那期视频里，认为点击铁定要破十万，从此将过上“副业压倒主业”的幸福生活。不想，从那期视频开始，他的《战争游戏》视频点击量再没上过一万，弄得他沮丧不已。

“我最火的视频居然是摩托车的视频！你能想象吗？摩托车！骑车的还不是我！”

我脑补着他的黑人口音（顺便一提，他和我一样都说不好necessary这个词），被逗得忍俊不禁，虽然自己也没搞懂笑点在哪。



这张图来自PainZ的最新视频。再看看PainZ个人主页（这年头做个人主页可是相当复古的行为）这浮夸的配色……不知道你有没有感受到PainZ老兄身上汹涌的生命力，反正我感受到了

鱼、币商和“无辜”的棋牌游戏

文 | 触乐网 陈祺



蒋明的手指在发颤，屏幕上的指纹在灯光下特别的明显。伴随着金币的响声，他又一次“All IN”了。

在屏幕右上角，玩家Clown的读条框仍然在旋转，他面临两个选择：“All IN”，或者弃牌，放弃此前投入的1000万游戏币。“弃牌、弃牌、弃牌……”蒋明不动声色地默念，双唇小幅度的开合，他似乎已经无法控制肌肉抖动，整个人处于狂喜和大悲的分界，不知道下一秒会做出什么行为。

一串金币的响声将他拉回现实，Clown同样选择“All IN”。虚拟荷官笑靥如花，注视着仅剩的两位选手。

最后一张公牌翻出，“红桃7”，Clown以同花获胜。“X他妈的，”手机被蒋明摔出去，身体一下瘫在沙发中。在刚刚过去的两小时内，他输掉了2000万金币，按市价折算大概在1500元。如果再往前推算一周，他已经输掉超过2万人民币。

深渊

蒋明玩的是“德州扑克”，一种起源于美国德克萨斯州的扑克游戏。游戏在美国的流行程度相当于中国的麻将，作为每年



你想来试试吗？



据说汪锋牌技不错

世界扑克大赛的重磅赛事，收视率甚至超过NBA总决赛，不少明星都是游戏的爱好者，据传歌手汪峰是在德州扑克牌局上结识了章子怡的父母，进而与章子怡喜结良缘。

游戏的规则比大多数棋牌游戏简单：玩家拿到两张牌作为“底牌”，对局开始，荷官陆续发出的五张公共牌，每个玩家有四次机会作出判断和动作，决定跟注、加注还是放弃，过程中玩家要根据底牌和牌面评估获胜概率，观察对手的动作的同时设法用自己的动作迷惑对手，

“我开始一点儿都不会，看10分钟就明白了，越来越上瘾。”蒋明从同事的手机上第一次接触游戏，与每个新手一样，当时他的运气很旺，连续三轮，他分别以“同花”、“顺子”、“三条”的牌型获胜，收入桌上的全部筹码。同事的账号11万金币翻了一倍，变成了20万。

这一切发生在两分钟内，短短的120秒，他动心了。

“说实话，人都有贪欲，我又没什么抵制力，平时愿意赌些小钱。”在初战告捷后，蒋明买了1000万游戏币，投身牌局，“当时想挣出一辆车，就不玩了，”结果便是开篇的一幕，他在一周内输掉了两万人民币。

蒋明称自己玩得并不大，仍然期待着峰回路转，连本带利一起赚回来。“贴吧那群人玩的比我大多了，”记者在“德州扑克”“戒赌”贴吧中发现有大批玩“德州扑克”而倾家荡产的玩家，像蒋明一样的输几万块的，甚至称不上“输钱”，顶多算是“运气不好”，很多人在输到十几万到几十万之后，才意识到问题的严重，他们将一万称为“1个”，输光之后称自己为“瘫了”，最为常见的聊天方式如下：

“老哥，输几个了？”

“22个了，妈的，我已经瘫了。”

棋牌游戏与赌博

德州扑克在中国日渐兴起，他的命运似乎和赌博产生了暧昧不清的联系。早在2012年，公安部在对《关于对“德州扑克”游戏是否认定为赌博行为的请示》的回复中称：“‘德州扑克俱乐部’以‘德州扑克’游戏为名，通过缴纳报名费或者现金换取筹码参加比赛的形式，赢取现金、有价证券或者其他财物和从中抽头渔利的行为，应当认定为赌博。”

官方不支持的态度并不是说说而已。去年4月，2015中国（江苏）扑克锦标赛因为涉嫌赌博而被南京警方紧急叫停并立案



腾讯《天天德州》游戏

调查，比赛的重头戏正是“德州扑克”，据了解，现场每位参赛者需缴纳3000元的报名费，购买12000的筹码参加比赛，且可以重复购买，这也被认为是比赛涉赌的重要原因。

而在移动游戏领域，手机游戏作为“德州扑克”的一种实现途径，同样发生着似曾相识的事情。据《新京报》报道，北京一名公务员因为沉迷腾讯的德州扑克游戏《天天德州》，2年内输掉300万，被单位劝退；另外一位周静（化名）的女玩家称，两年给《天天德州》中充了500万元，悉数输光，而在他和牌友组建的名为“tx受害者联盟”微信群中，10多名成员自述共输掉超过2亿元。

我们无法判断这些玩家在游戏中投入巨量数额的金钱，是因为嗜赌成性还是另有隐情。事实上不仅是德州扑克，包括斗地主、升级、麻将等诸多棋牌游戏，都在一定程度上为赌博提供便利。鉴于此，文化部在2007年同公安部、商务部等部门发布了《关于规范网络游戏经营秩序查禁利用网络游戏赌博的通知》，其中第三条：“……开设使用游戏积分押输赢、竞猜等游戏的，要设置用户每局、每日游戏积分输赢数量，不得提供游戏积分交易、兑换或以“虚拟货币”等方式变相兑换现金、财物的服务，不得提供用户间赠予、转让等游戏积分转账服务，严格管理，防止为网络赌博活动提供便利条件。”

简单点说，一款游戏是否可以被定义为“赌博游戏”，依据三条标准：是否设置上限，是否允许反向兑换和是否允许游戏币交易。我们研究了市面流行的手机棋牌游戏，答案也很简单，几乎所有的正规棋牌游戏都设置了赌注上限，以及不提供任何与游戏币交易兑换的功能。

但是当玩家对于变现需求达到一定程度时，为了利益，总有人愿意出来做一些事情。“赌注上限”是系统规定，不以人的意志为转移，很难操作；但与游戏币、人民币有关的业务，却如火如荼的开展起来，币商出现了。

币商

简单来说，币商通过买卖金币赚取利润，令游戏币兑换为人民币成为可能，在官方渠道外构建了一套独立的货币流通体系。如果没有他们存在，金币永远是金币，但在流通起来后，就让金币像人民币一样拥有了真正的价值。

在任何一款网游中，都存在币商群体，只是载体有所不同，通常以“打金工作室”的形式存在，批量操作账号，赚取金币售卖。通常他们通过脚本软件，在多台机器上同时操作数百个账号，让利润最大化。而棋牌游戏的币商，不用自己动手，利润依赖倒买倒卖的差价，最特殊的一点，他们游走在法律的边缘，为游戏币兑换人民币提供了渠道，让临界线“反向兑换”成为可能。

记者加入一个名为“天天德州金币交易群”的QQ群中，以买家身份和币商“直通车24小时”攀谈起来。

他告诉记者，现在金币售出价为730元兑换1000万，买入价为710元收1000万，对于熟客，他们会直接发“73/71”几个数字。“风声紧，你加我小号聊。”说完这句话，他的头像就变成了灰色。

目前游戏内直接购买金币的价格，最便宜的是1钻兑换1141金币，而1钻折合人民币0.1元，换算成金币，也就是1元兑换



勤奋的币商



有兴趣的读者可以搜索“天天德州高额2000万必下场”视频

11410金币。而币商出售的价格，约为1元14500金币，相当于正常内购的8折。

游戏没有直接转账金币的功能，所有交易要通过正常的对局进行。玩家先通过微信支付宝付款，币商随后邀请玩家进入房间，进行游戏后，币商“All IN”，离开房间，金币全归玩家所有，循环往复，达到玩家购买金币数额，整个过程用时不足两分钟。

显然作为私下的交易，约束的规则只有双方的信任。由于“先付钱”规则的存在，交易过程中买家没有任何保护，这也使得金钱交易充满了变数和风险。蒋明第一次就遇到了骗子。

“他的价钱便宜，卖650。”与每个受骗的玩家一样，他将钱悉数转入对方支付宝，然后，就被拉黑了。“受骗事儿小，也就几百块钱，有的币商还玩伙牌，那才叫狠。”“伙牌”是指几位玩家合伙作案，相互知道对方手牌，联手坑对局中的其他玩家。“德州扑克算概率，根据当前局势决定下一步行动。对于会玩的人来说，多知道几张牌的优势就很大了，赢钱概率能提高50%。”而对于进入房间的不明真相玩家，他们称之为“鱼”。

蒋明曾经当过一次“鱼”。他带着1亿金币进入一间“2000万必下场”的房间内。“必下场”为提高玩家抢夺彩池的意愿，会强迫所有玩家提前下注，被称为“必下”，没发牌之前，8人桌的奖池就有1.6亿金币，“下了钱就不想弃，总觉着自己能赢，结果输的越来越多。”实际上在正规的德州扑克线下赛中，绝大多数是没有“必下”这个形式的。

当玩家在把“必下”当德州扑克玩的时候，已经很危险了。蒋明那天开局很顺，几局下来已经翻了10倍之多，“我当时贪心啊，谁不想继续赢下去。”在随后一局中，他的局势仍然很好，自己算的获胜概率“大概在60%”。但令他紧张的是，上手下手的玩家也一直在加注，最后一次翻牌后，下手玩家却弃牌了。

“行话叫‘抬轿子’，就是刺激你不断投注，让你输给另一家。”最让蒋明愤怒的是，在牌局结束后，下手玩家不知是出于有心还是无心，将底牌亮出：红桃3和梅花9，两张毫无竞争力的底牌，而他在弃牌之前已经投入接近5000万金币。

当“必下场”和币商团伙联系到一起，意味着像蒋明一样的“鱼”在不断蒸发的水坑里扑腾，面前只有死路一条。

■ “无辜”的平台

从表面看，币商损害了官方的利益，而且也为游戏的赌博提供了关键的便利，开发商理应对他们明文禁止，但业内人员“小A”告诉记者事实并未如此。

“民不举官不究，币商总体对平台来说有利。币商越多玩家套现越方便，对他们吸引力就越强，平台DAU就越高。但币商一多竞争就来了，大币商有能力开出比官方更优惠的兑率，比如官方100=10000，币商开到100=12000，这样去平台充值的少了，直接导致平台绝对利润率低了”“小A”目前就职于某家大型棋牌游戏开发商，他说官方一般会拼命打击大币商和专业的金币工作室，做好一切准备跟踪ID、跟踪金币流向，当核实IP以及身份信息后，立刻报警，请求警察协助。

而对于很多小币商，官方的态度则显得暧昧许多。“散兵游勇，小打小闹的，增强游戏活跃度，打击起来也不划算。”大量的活跃玩家是棋牌游戏的生存之本，据他介绍，目前棋牌平台的盈利方式主要靠抽水，分房间抽水和比赛抽水，“玩家来玩，我们卖服务，我们的玩家很少有大量充值，通常是大批玩家10块、20块的充钱。”

房间抽水是指玩家在房间内打斗地主，游戏抽取房间总奖池的百分之多少，剩下的是玩家所得。比赛抽水则分不同梯次的门槛，交报名费，3000金币、5000金币，门票越贵奖励越丰厚，游戏从报名费里拿出一定比例，作为玩家奖金，剩下的归平台所有。

而抽水在每个平台都不一样，区别主要在于比例不同。“博雅抽水多，主打德州扑克。房间参与人数多，奖池厚，房间（抽水）7比赛（抽水）3；竞技世界正好相反，主打斗地主，房间人少奖池薄，斗地主行牌过程中没有下注，不会出现奖池累积，所以竞技世界主要靠比赛抽水，大概比赛（抽水）8房间（抽水）2。”“小A”向记者说道。

每月流水的具体数字，“小A”透露国内著名的一些平台，



比赛报名费是平台的主要收入

目前，微信及QQ共计对16500余个涉赌聊天群进行限制群功能处理，并对超过一万个存在严重涉赌行为的社交帐号进行限制支付或红包功能处理。天天德州产品团队自2015年8月至今，对2013个存在“双簧”行为的游戏帐号进行封号10年的处理。在刑事打击方面，自2015年以来，腾讯配合各地警方，打击网络赌博案件共14起，抓捕人数129人。

我们深知，这是一场永不停止的战争，随着互联网的发展和创新，不法分子必将不断衍生出新型的违法犯罪手段。为此，我们呼吁用户与我们一起，全面抵制网络赌博等违法违规活动。若用户在上网时发现涉赌行为，请立即举报！

《腾讯向网络赌博等非法行为全面宣战！》

大概能做到3、4亿左右。除了正常的抽水，不少网友怀疑平台在暗箱操作游戏，有玩家甚至称“看到内部人员只要用鼠标点一下，就能在电脑系统上调整控制玩家的输赢。”

“这种说法流传几年了，自从棋牌平台诞生以来就有。”“小A”也听说过，他认为在一些二三线城市的非法经营的私人平台，不能排除这种可能性，但是正规公司，几乎不可能出现这样的情况。“像博雅这种上市公司，受到政府跟股东监管，为了坑几个鲸鱼玩家，铤而走险，然后公司黄了，你觉着他们是傻吗？获利与风险明显不成比例啊。”

在“小A”看来，作为棋牌游戏平台，很多时候是“无辜”的，他们一直严格遵守国家法律法规运营。其实在《天天德州》发生几起玩家事件后，腾讯也迅速做出回应，6月20日，天天德州官方微信公众号发布一篇名为《腾讯向网络赌博等非法行为全面宣战！》的文章，其中提到“团伙作案让用户遭受极大损失，违反了国家明文禁令，构成了赌博违法行为。”为此，他们已成立“打击网络赌博”的专业团队，全面向赌博等违法活动宣战，并将联动警方进一步打击平台上的赌博团伙。

腾讯官方表示目前他们已经关闭“2000万必下场”的玩法，对币商严加限制：会根据账号的行为特征进行判断和加以限制，对于涉及买卖行为相关的关键词进行屏蔽，对发表买卖关键词的账号进行发言限制，对排行榜进行每日巡查，对头像、昵称有交易信息的账号进行处理。但在回应的最后，就这样一句话：

“但由于官方难以掌握和监控其线下交易行为，因此也很难以此作为证据，对相关账号进行封号处罚。”

法律与人性

“先不提这些棋牌游戏平台，赌博本身就是一件挺让执法者头疼的事，因为既可以做行政处罚（就是最多15天那种），也可以做刑事处罚（蹲监狱那种）。”一位律师向记者说道。依据《治安管理处罚法》第七十条：以营利为目的，为赌博提供条件的，或者参与赌博赌资较大的，处5日以下拘留或者500元以下罚款；情节严重的，处10日以上15日以下拘留，并处500元以上3000元以下罚款。

不可否认的是，棋牌平台一定程度提供了便利条件，但究竟是娱乐还是赌博，很难界定。“村里打麻将的老头，其实是真的赌钱，但他们堂而皇之地说自己在娱乐，你也没办法。”他认为法律规定是规定，但现实执行起来，就是另一码事。“这些棋牌游戏其实和快播一样，在打擦边球。他们完全可以为自己辩解，‘我们只是平台啊’，但每个人都知道，他们肯定有睁一只眼闭一只眼的情况。”

备受人们关注的快播案年初一审、6月二审，到现在已绵延大半年之久。快播CEO王欣在庭审中指出，快播本身是不具备传播属性，对于公诉人问及服务器中存在大量不良视频，王欣称服务器是缓存服务器，是网民播放网络视频自动缓存的数据，存储的是碎片，并非完整影片。即便如此，深圳市市场监督管理局作出行政处罚决定，责令快播立即停止侵权行为，并处以非法经营额3倍的罚款26014.8万元人民币。

“你可以说棋牌游戏提供了场地，但场地怎么理解，我想腾讯、博雅、联众的法务绝对早就想好了辩解的套路。”他进一步解释，法无明文规定即自由，如果没有最新的司法解释明文规定说线上房间也是场地，那它就真的不是场地，谁都没辙，“中国是成文法国家，就按照《刑法》的规定一字一句的来，不允许国家机器随意解释，没规定就是合法的。”至于反向兑换，律师认为游戏内只要没有明确的功能，就是安全的。“真出了事，游戏公司肯定就把币商卖了。”

游走在法律的边缘，棋牌游戏和赌博，似乎永远找不到一个清晰答案。“赌博是基于人性层面的东西，把棋牌游戏平台换成任何一种能勾引赌博欲望的东西都成立。如果把所有棋牌游戏平台都关了，罚几亿人民币，这些输钱的人，就不赌了吗？不可能。”小A认为最根本的原因，还是要归于人性，平台只能尽可能规范制度，减少赌博的便利，“如果打击整个行业，就真的太脑残了。”

就像蒋明在整个受访过程中，一直认为是自己的运气不好才导致最近输钱，表示准备修整一段时间，赚点钱，然后重新回到游戏之中。最让人不解的是，在采访过程他为自己的行为而懊悔，对游戏中打伙牌的对手深恶痛绝，咒骂过游戏不下30次，却仍然愿意尝试，问记者有没有更好的平台推荐。

“只要有想赌的心，你坐公园都能赌第一个过来的是男是女。”这是他对我说的最后一句话。

快播案的弹幕狂欢



网络犯罪研究专家于志刚教授在腾讯网络治赌发布会上分享了他对于网络赌博刑事制裁方面的研究成果与治理建议

迷失在资本浪潮下的中国电子竞技

文丨YARRN



文章的开始，来句老生常谈的话：“放在十年前，虽然Sky（WE.Sky李晓峰）拿了WCG（World Cyber Games世界电子竞技大赛）双冠皇赢得了关注，但中国电竞仍旧在蹒跚学步，找不到自己的赢利方向。”

十年后的今天，电竞不仅仅成为一项引发资本追捧的热点，更是积累了难以想象的庞大用户群体。如果说十年前的电竞市场是一片亟待开发的蓝海，那么不用多说，现在的电子竞技便成了一汪红海。所有人都挤破脑袋想要占下一席之地，而又不断有人在其中窒息死亡。拥挤的人群和非生即死的气息，把所有人都定在远处不得动弹，或许现在的电竞圈便是“死水”。

董小飒和他的LPL梦

董小飒，原名董伟，《英雄联盟》知名玩家，YY知名解说。作为电竞圈LOL主播界的大哥级人物，想必也不用多费口舌做介绍。他有一个和LPL（League of Legends Pro League英雄联盟职业联赛）赛区以及中国男足一样伟大而遥不可及的梦想，可惜造化弄人总是“关山难越”。

2013年3月21日，董小飒创立“中国好零食：贪吃飒”品牌，在随后（2013年6月18日）成立线上战队“慌得要死”（皇德耀世HDYS）战队并成为其顶级赞助商。

2013年7月12日，皇德耀世战队首次出征YSL联赛（yy主播超级联赛）并以3：0的成绩战胜海王队，摘获第一届YSL联赛LOL项目冠军。

2013年10月27日，皇德耀世战队在浙江省决赛中5战全胜，获得TGA联赛入场券，但在11月4日与皇族的比赛中被当年气势如虎的皇族战队“让一追二”。

年末卫冕第二届YSL联赛冠军后，皇德耀世战队便了无谈资，直至有一天网上爆出新闻董小飒独立出来组建一支新的贪吃飒战队来在YSL上继续磨练队伍。

这支名为“90001贪吃飒”的战队征战在YSL联赛，和之前董小飒的战队皇德耀世互为对手，和之后的TCS俱乐部之间的不算完全相同，但区别不大。

TCS俱乐部成立于2015年7月1日，志气满满的TCS成立后不久在城市英雄争霸赛上便被狠狠泼了一桶冷水。浙江省省赛的第一轮，TCS俱乐部便遗憾落败。

董小飒在之后的自述中表明了创立TCS俱乐部的“私心”，如果TCS打入LPL联赛，他自己便可以登记为替补进场LPL。作为一个从直播起来的LOL圈的名人，这或许是一点情怀在作祟吧？毕竟虽然同样是主播搞的战队，PDD曾经是IG的主力上单，而他不过是一个没打过比赛的“业余主播”，能进场打LPL，或许是对一个主播水准的最高褒奖了吧！

TCS确实很给力，在输了一轮后他们闷声努力了半年，不但拿了浙江省赛的冠军，顺带还把TGA全国总冠军收入囊中。虽然距离LPL联赛还有不小的距离，但毕竟已经晋级LSPL（lol secondary pro league英雄联盟甲级联

赛），而LSPL是晋级LPL唯一的途径。

晋入LSPL之后的TCS战队却堕落了，也许是TGA全国总冠军的成绩让他们有些飘飘然。当大家发现长远目标中的一个点不是很难的实现了以后，松懈的管理制度便无法束缚队员，于是TCS从LSPL掉级TGA这个结果便出现了！

因为董小飒常驻宁波，远离位于上海宝华现代城的训练基地，队员的心便有收不住的情况出现。战队管理的弊病掣肘了TCS战队未来，至于TCS战队有没有董小飒所言的“句句属实”的“通宵打游戏、训练赛乱打、女朋友在基地过夜”等情况发生，其实都不那么重要了！

在主播圈，董小飒可以算是一个成功的商人。“贪吃飒”的热销让他为电子竞技找到了新的赢利点，也在一定程度上推动了直播业的发展。而经历两次组建战队的失败，他的商人嗅觉或许已经让他察觉到了组建战队的难为。

虽然董小飒这几年赚了不少钱，但远达不到支持一个战队直到打出成绩为止的任性程度。PDD可以在MGB战队被取消LSPL资格后收购LD.A，从而使MGB战队重生为YM战队，但董小飒没这么“土豪”，他的商人眼光也不允许他这么“土豪”。

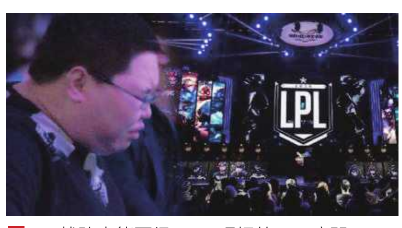
依照L.ACE联盟的规定，掉级出LSPL的战队是不能参加这届的城市赛以及TGA，也就是说董小飒需要白白支撑TCS战队一年，才能参加城市赛和TGA以便重回LSPL。严酷的升降级制度决定了电竞并不是随随便便就能玩得起的，对于电竞选手短暂的职业生涯来说，失败也许就意味着结束。

选择结束，对于TCS战队的粉丝来说或许并不是一个好结果，但对于董小飒来说，却是一个及时解套的办法。200万的投资虽然在如今的电竞圈并不是很高的金额，但对于一个没有前景的战队来说，却是够了。毕竟TCS的战队成员并不是S4冠军的韩援，也不是LPL的常青树，没有成绩又如何要求等同于电竞“平均水平”的工资？而这次爆出来的TCS战队的队员态度不正的问题，也将是阻挠这些队员进入别的战队的障碍。

对于《英雄联盟》这款MOBA游戏来说，配合才是最重要的。对于整个电子竞技来说，态度才是最重要的。

国足进世界杯大家都能由衷起立鼓掌，LPL虽然打不过韩国，但“内战”起来精彩也绝对不负“世界第一赛区”的名头。唯有董小飒，想建立一支“王牌战队”的愿望看起来和2013年并没有什么不一样。皇德耀世也好，TCS俱乐部也罢，和一流的战队比起来，却始终有着难以逾越的差距。这份差距不是天分和实力上的，而是管理制度上的，这份差距不是汹涌的资本可以弥补的。

也许在董小飒的心中仍旧会藏着征战LPL的梦想，但听说最近董导的电商公司招人了，看来董导真的放弃了职业梦回去乖乖做商人了。



YM战队未能晋级LPL，现场的PDD痛哭



知名主播董小飒其实是个成功的商人

董小飒TCS战队成员

NewBee战队崎岖的LPL之路

提起NewBee战队，大多数人印象中的应该是这样：在2014年西雅图国际邀请赛小组成绩不佳，但最后绝地反击1穿N，最后获得《DOTA2》Ti4世界冠军。并在时年以＄5,028,308的奖金刷新了吉尼斯世界纪录“电子竞技赛的最高额奖金（团队）”的记录称号（该记录已被今年Wings



皇德耀世成员



LOL主播MISS也是从选手到知名主播的典范

电子竞技俱乐部打破，奖金＄9,139,002）。

在Ti3中国战队Tongfu止步四强之后，NewBee战队强势的为中国《DOTA2》正名。而也因此，这支2014年2月28日成立的电子竞技俱乐部成功的跻身了国内豪强战队之列。在之后并没有止步Ti4的冠军，NewBee相继创立了《炉石传说》《风暴英雄》《FIFAOL3》的分部，这支豪强战队在2015年收购PE俱乐部组成NewBee.LOL分部，但成绩并不怎么出色。

当去年S5总决赛EDG战队饮恨八强赛后，NewBee也趁着转会期以高达1200万的转会费收购了S5夏季赛中表现出色的QG战队，并更名为"NewBee"以期征战S6赛季的LPL联赛，而之前的NewBee.LOL分部命名为NBY继续在LSPL联赛征战。

这一段其实有些混乱，2015年底QG其实就已经到了NewBee旗下，虽然2016年仍以QG命名，但已经归属NewBee，只是没来得及改名以致夏季赛才改名。S6春季赛结束后，QG收购了当时在LSPL联赛中游徘徊的NBY战队，并签下了Doinb，因为NBY重组的仓促，重组完之后LSPL已经要开始了，所以NBY也错过了改名卡的有效期，只能继续沿用这个队标。

如果搞清楚这段历史，想必也就不会有Doinb在QG被NewBee收购后下放二队的误解了。当然因为机缘巧合，这段历史想来只能成为"贵圈真乱"的佐证。

在夏季赛结束之后，NewBee其实面临了一个很悲惨的问题，那就是战绩太差面临保级。而此时，NBY则气势汹汹的晋级了LPL。

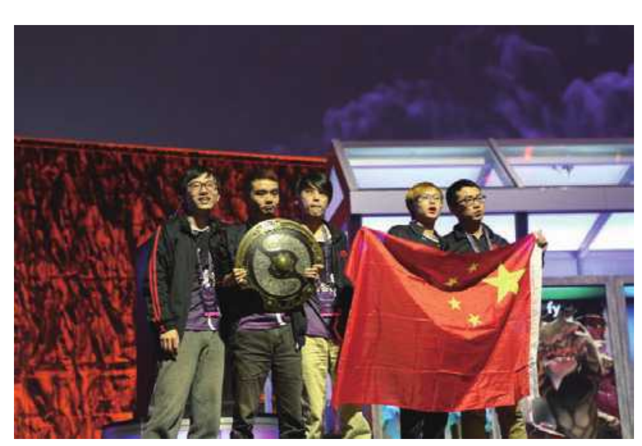
因为队名没有及时更改的缘故，大多数玩家仍旧以为NBY是NewBee战队的二队，如果NBY晋级而NewBee保级失败，想必众多LOL玩家可以在很长时间内多一点谈资。

不过所幸，NewBee携手曾经的黑暗力量OMG双双保级成功。OMG最终将PDD的YM战队拦在了LPL之外，而NewBee也同时把再次试图回到LPL的SHR皇族战队踢回了LSPL。

在NewBee与SHR的对抗中，我们可以明显看出来LPL和LSPL的差距。LPL中往往前二十分钟都不会产生一个"人头"，而LSPL则疯狂打架以建立优势。在NewBee第一局与SHR的对抗中就差点被SHR拖入LSPL的节奏，双方在近60分钟的对抗中打出了58个"人头"，这在LPL的赛场上几乎不可能发生。

虽然NewBee和被QG收购了的NBY都无法在S6世界总决赛中代表中国战队出战，但留在LPL，就还有征战S7的希望，只是不知道今年的LPL战队可以在S6中拿到什么样的成绩，能否为中国LOL拿到一个赛季世界总冠军？

就如曾有玩家在S4世界决赛时表示的那样"钱包已备好，我就想买一个中国S系列总冠军的皮肤"，不知道那一天还会等多久。



Ti4夺冠时的NewBee战队看起来还尚显稚嫩



夺得中欧赛的NewBee弱鸡赢得了丁磊送出的法拉利



被收购的QG战队曾经横扫了LPL



Doinb曾发的微博成为他"复仇战神"的佐证

“死海”乱象

当下的电子竞技大概以三个项目为热点：《英雄联盟》《DOTA2》《炉石传说》。

在《英雄联盟》项目中，中国战队不是没有拿过世界冠军，却从来没有拿过S系列世界总决赛的冠军。S1赛季只是一个小范围邀请赛，国服没有资格也就算了。S2赛季WE和IG初次参赛没有打出成绩也情有可原。但S3赛季和S4赛季SHR皇族两次屈居亚军，让中国电竞不得不正视电竞强国韩国的实力，于是引进外援，积极抗“韩”。按说该有成绩了，可S5赛季EDG饮恨8强。

虽然中国LOL职业联赛体系、制度、选手保障都已经做到了很棒的水准，可却不能真正的站上巅峰，终究不免令人唏嘘。

在《DOTA2》项目中，中国已经拿了三个冠军了。“逢双夺冠”不过是个笑谈，即使成绩差些也没有人对它真正失望，因为一时的沉沦换来的将是全新的崛起，虽然国内DOTA2的联赛体系却始终没有建立起来。

LOL有成熟的TGA升LSPL升LPL的晋升体系，虽然残酷，但在拳头公司和腾讯的强制干预下极好的保护了LOL项目的观赏性以及电竞生命，而《DOTA2》呢？虽然《DOTA2》有着D.ACE联盟的规范，但ACE本身是一个松散的俱乐部联盟，并不会完全保护选手的利益。因为缺少L.ACE联盟那般腾讯公司的大力支持，再加上曾经“拆散”EHOME战队的“原罪”，ACE联盟在DOTA2项目玩家的心中并没有什么认同感。

今年上海耀宇文化传媒股份有限公司曾和完美世界合作，举办了DPL职业联赛，可因为某些原因最终还是雷声大雨点小。关于Ti6的名额上Valve的强势也让所谓的职业联赛更像是无稽之谈，不知是否能从这里看出完美和Valve的合作其实并没有那么融洽？


裴乐便是中国电子竞技不得不站出来的“黑脸”



综艺栏目中也开始有了电竞选手的身影

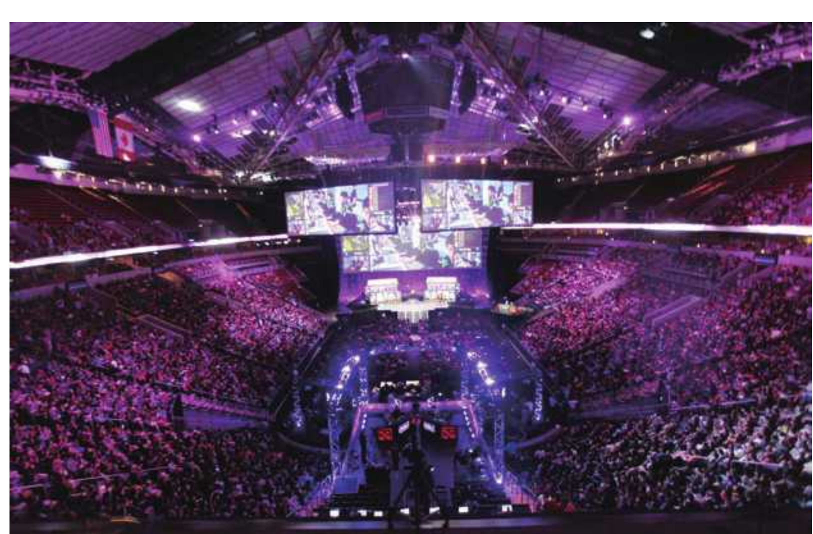
玩家会为了自己喜欢的选手大唱赞歌，却不会为了一个“左一个不准，又一个禁止”的ACE联盟鼓掌。因为联盟决策经常会损害某些选手的利益，所以选手的粉丝大多和ACE联盟有着“血海深仇”。哪怕选手有错，出面处罚的ACE联盟都必须顶着粉丝的压力。

也许出面处罚不专心训练比赛的主播选手并没有错，但在粉丝眼中便成了对选手本人的打压。裴乐作为ACE联盟的主席可真是为中国电竞操碎了心，没工资拿就算了，还需要忍受骂名。

在此之外，暴雪的黄金联赛体系也是自成一家。毕竟自电竞产生到现在，影响了好几代电竞人的《星际争霸》和《魔兽争霸》都是出自暴雪之手，暴雪大概是全世界最懂电子竞技的公司，也是最霸道的公司。黄金联赛所有比赛都由网易暴雪一手承办，几乎没有任何一场比赛脱离暴雪的掌控。

回溯到十年前，WE.Sky作为中国电竞的标杆人物，能打出成绩靠的并不是天分，而是超乎常人的努力训练。条件很艰苦，收入不稳定，甚至饿着肚子。但Sky可以耐得下性子训练，冲BN天梯，所以才成为了一代“人皇”。而现在的电竞选手拿着金领的工资，却还嫌不够想着做主播卖肉松饼。成绩打不打得出来不重要，捞了这笔青春饭就好。不知道这算不算中国电子竞技现在的悲哀。

无法想象，当有一天资本的热潮褪去，中国电子竞技是不是又一次会坠入无尽寒冬？


电子竞技的市场早已今非昔比



曾因ACE联盟不让其卖“肉松饼”而炮轰L.ACE的tabe之后因为泄露战术而彻底搞臭了名声

游戏当中的黑科技

游戏是幻想的现实，它之所以有趣，就是因为它对现实有着合理的夸张与想象，游戏当中有时候会诞生很多我们根本想不到的黑科技，帮助我们在游戏当中度过了一个又一个难关。所以今天，就让我们盘点一下游戏当中的黑科技，看看这些东西到底强在什么地方。

来自未来的力量，V社的三把科技枪

文丨fannyman

对于第一人称射击游戏的爱好者来说，游戏当中各种功能的枪应该是这些玩家最为熟悉的了。这些武器无论是火力强劲的突击枪还是杀人于无形的狙击枪，亦或是人挡杀人、佛挡杀佛的重机枪，都能让身处游戏当中的玩家十分兴奋。然而这些强大的武器无论再怎么改良，还是无法脱离枪这个范畴，那么游戏当中又能诞生怎样的黑科技，让枪变得不再单调、个性十足呢。这个问题，V社（Vavle）已经给了我们答案了。

说起V社，可能玩了多年游戏的朋友一定不会陌生。无论是曾经的电竞游戏王者CS还是目前火爆的MOBA游戏DOTA2，这个游戏公司总会给玩家不同的游戏体验，可能很多人只记住了他们的电竞游戏作品，而对这个游戏公司的其他游戏作品了解不多，其实这个游戏公司的其他作品同样经典，而且，他们将技术运用的非常精妙。接下来就让我介绍一下V社的三把设计思路高超的“黑科技”枪。

重力枪

这把武器诞生于V社经典的游戏作品《半衰期2》，在这个游戏当中，重力枪的运用可以说是将这款游戏的精髓发挥到了淋漓尽致的地步。你可以把任何物品当成子弹，通过重力枪发射出去。也可以用重力枪把敌人吸引到火堆当中，直接烧死敌人，或者将汽油桶吸引到敌人附近，然后引爆它来消灭敌人，或者将楼上的重物吸引下来，砸死敌人。在场景方面，重力枪可以帮助玩家清理障碍，或者通过物品的堆叠搭建出一条新的道路来。总之，重力枪将游戏当中的很多不可能变成了可能。让游戏产生了新的玩法和乐趣，可以说，《半衰期2》如果没有重力枪，很多有趣的玩法就要大打折扣。这把枪不仅充满了黑科技，而且让游戏增添了非常多的玩法和乐趣。

空间枪

这把武器诞生于V社另一部经典的第一人称解密类游戏《传送门》。在《传送门》之前，可能很少有人能够想到，一个第一人称射击风格的作品同样能够制作成解谜游戏。而在《传送门》之后，很多类似风格的作品开始出现了，不得不说，《传送门》开启了一个游戏的新形式。而这把黑科技效果惊人的空间枪，让游戏的主角穿梭于任何地点，也许这一刻你要穿过一面墙，下一刻你就从天花板上掉了下来。这种令人惊叹的创意和玩法，可以说是玩家从来没有过的游戏体验。V社的游戏设计人员确实有着超人的想象力和创造力，让一个简单的游戏玩出了不同的花样。

医疗枪

都知道枪可以杀人，但是这把诞生于《军团要塞》当中的医疗枪让玩家们发现，枪同样可以救人。在《军团要塞》以及《军团要塞2》当中，这把神出鬼没的医疗枪拯救了很多大哥的生命，它让机枪手能够毫无顾忌的疯狂输出，也能够让火焰喷射手用他的火焰喷射器横扫全场。当然，对于其他人来说，受到伤害之后的治疗也是非常必要的，如果你走位风骚但是枪法不精，又或者对于射杀敌人有抵触情绪的话，那么医生的医疗枪绝对是非常好的选择，毕竟纵观全场，总有人会喊一句：“Doctor！”







左上 用重力枪把远处的物体吸过来也是游戏的乐趣之一

右上 如果治疗的好的话，医生也是能够获得MVP的

左下 如何利用传送门来通过关卡很考验玩家的空间感

其实在第一人称射击游戏里面有意思的枪还有不少，不过像上面这三把枪这样黑科技十足，在玩法上又有创新的武器确实不那么常见。对于玩家来说，绚丽的画面或者是刺激的战斗虽然有趣，不过如果能够有更多有创意的玩法和武器的话，应该会给第一人称射击游戏带来更多的活力。

黑科技才是《使命召唤》未来作品的本体！

文 | 任九州

科技离不开战争推动，战争推动又让很多的新进科技普及并惠及民间。很多军事上新锐科技很难让常人理解，而一些游戏则将这些科技变为游戏内容和推广的一部分，给予玩家诸多想象。而玩家们将这些没有见过或是很少听到的技术简称为“黑科技”。

左上 战场便携式打印机

右上 美国已将简易外骨骼投入到实战中

左下 看似科幻的概念枪实际上是可以造出来的

右下 日本将外骨骼技术应用到了残疾人协助上









说起游戏里面的黑科技，《使命召唤》系列自然绕不过去，倒不是因为装备有多么新颖，而是游戏中这些科技让人印象深刻。刨除药物洗脑式心灵控制这种实验不谈，COD中的黑科技大致可以分为武器和单兵辅助装备两种。

《使命召唤》中的科幻武器现实中都有武器原型。比如COD10幽灵中出现的斗犬霰弹为现当中金属风暴公司的MAUL下挂霰弹，武器本身非常小巧，本体与成人的小臂大小相似,COD12中Razorback冲锋枪原型是德国的THOR PDW冲锋枪，COD9中动能武器Storm PSR应该让玩家印象深刻，武器击发速度很快，能看清掩体后面的敌人，通过蓄力还可以打穿不同材质的掩体，就像是一把激光枪一样，杀敌无痕，穿墙千里，不过这么强力的科幻武器却还是实弹枪。官方介绍上说这是一把基于金属风暴的原理的武器，所谓的蓄力就是利用金属风暴系统的高射速在在瞬间打出多发子弹，听起来非常酷炫，不过以目

前的技术来看能用如此小的弹药来击穿多层特殊钢板难度有些大。

刨除这些常见武器和激光武器武器，《先进战争》中还有不少新产品。敌我识别手雷、静音爆破地雷，增强透视热成像挂布等等。就连现在火热的3D打印技术也有登场，不过不是像新闻中看见的用3D打印机打印枪械，而是打印子弹。游戏中IMR步枪整个枪体包含了一个3D打印机。枪托下面的圆筒实际上是一个液体材料筒，使用时枪体内部的3D打印机会将罐子内的液体金属材料打印成子弹放到枪身内的弹夹里，每5秒会打印4发子弹，采用电动击发。理论上来说这个技术的可行性很高，技能解决了子弹弹壳成本和弹内火药带来的堵塞问题，又能在战场上快速补给武器子弹。但是作为单兵武器缺点也很明显，在游戏中这把武器问题很多，伤害低（打印弹头小），有效射程短（无壳弹通病），子弹供给慢（打印机太小而导致效率慢）。不过作为一种可行的发展思路，3D打印子弹或许在将来真的能在战场中见到。

单兵辅助装备目的是让士兵获得更强的战斗能力和更好的安全保护。COD11中士兵佩戴的动力外骨骼系统就是一个很现实的辅助装备。动力外骨骼有两种，一种是像游戏中大部分巨神公司士兵一样，通过外套外骨骼骨架，让一个普通人不用费力就可以举起几百公斤重的东西，也可以拥有超人般的弹跳力。如果佩戴喷气背包后还可以让佩戴者获得小幅度的喷射跳跃能力，借此还可以飞檐走壁，如同战场上的蜘蛛侠。另一种就像〝阿凡达〞里面人类使用的AMP机甲一样，通过士兵操作大型化装甲外骨骼框架机械，让操作者拥有快速移动速度、高强度的防御能力和强大的支援火力的外置机械。此外还有一种外骨骼改造就是让士兵与装备合二为一，用精神直接与装备连接。COD12中主人公一行人就成了这种外骨骼内嵌式的身体改造，让士兵成为装备本身。虽然有传言称各大国家都在进行这种人体试验，不过这种案反人类罪行的方案很难获得各方面的支持。

即将发售的《无限战争》中IW组将把战争的舞台从地球转移到太空中，我们还能见到更多无人火力压制平台等新鲜的玩意。在游戏中畅快的体验这些武器的同时还是希望这些黑科技能成为世界和谐发展的帮手，而不是成为人类毁灭自己的助推器。

古代的“黑”科技，《轩辕剑肆》中的黑火

文 | 软饭王

一说到黑科技，玩家朋友的脑子里面肯定会蹦出像《光环》《星际争霸》《孤岛危机》这样的科幻题材的游戏作品，认为只有科幻游戏或者是科幻背景的游戏才会有那些黑科技。其实，就算是传统的武侠游戏，也是可以有黑科技的，这些武侠当中的黑科技的幻想程度，比起那些经典的科幻作品来也是丝毫不差，最经典的例子，莫过于《轩辕剑》系列当中的机关术了。

说起《轩辕剑》系列的机关术，可谓是源远流长。从《轩辕剑贰》的时代起，各种机关术就已经出现在游戏当中了，最有代表性的应该是《枫之舞》中的机关人。这个机关人看起来与现在的机器人也没什么两样，只不过它的驱动工具是老鼠，虽然用老鼠就带动起那么大个头的机关人有些夸张，不过在游戏里面看起来还是可以接受的。

而机关术全面登场的时代，应该就是《轩辕剑肆》的时代了。在《轩辕剑肆》当中，机关术的运用被大大加强了，并且开创了一个木甲术的分支。机关术当中也不再仅仅是机关人，而是加入了不少威力强大的武器，最为恐怖的机关龙和紫云塔让主角一行人吃了不少苦头。拥有如此强大的机关术，再用老鼠作为动力明显是不合适的。所以《轩辕剑肆》在游戏当中加入了一个非常新颖的设计：黑火。

《轩辕剑》系列虽然开发了很多能源，不过一些小型机关道具还是采用的动物动力作为物品活动的主要力量，这个设计虽然说不上不好，不过比起这个黑火的动力设计还是显得小家子气了一些。

黑火作为《轩辕剑肆》游戏当中的一个重要线索，将很多故事串联起来，这个来自地狱的力量将当时的世界搅动的混乱不堪。黑火的发现者柒更是企图利用黑火创造一个地狱与人间共存的世界，虽然理想很好，不过过程太恐怖了。

左下 秦朝的机关炮台看起来霸气十足

右上 很难想象这个机关人的动力竟然是老鼠

右下 机关鸢的设计很符合当时的记载







黑火作为《轩辕剑》系列机关术的终极动力，虽然强大，不过也容易招致灾祸，没有被充分开发利用也是可以理解的。而且《轩辕剑》系列的机关术也因为动力源的设计问题造成了逻辑上的问题，也没有继续沿用下去，不得不说是一个遗憾。

其实如果《轩辕剑》系列的制作者能够脑洞再大一点，设计一个利用太阳能的动力系统。比如用镜子将光能聚集起来，然后烧开水，用烧开水产生的力量引导机关术运动，这个设计我觉得还是非常可行的。

总之对于《轩辕剑》系列创造的古代黑科技，我觉得还是非常不错的，也许正是由于《轩辕剑》系列的创造，《秦时明月》这个动画的原作才会想到在作品当中加入不少机关术的内容。或许我们可以说在这一方面《轩辕剑》系列的功劳还是很大的。

虽然不够漂亮，但是《轩辕剑》系列还是给我们展示了古代的黑科技，看起来十分有趣。

抓精灵也需要科技支持！《精灵宝可梦》当中的黑科技

文 | 龙大侠

最近《精灵宝可梦：GO》实在是太火爆了，在世界各地无论哪里，都会看到有人拿着手机在尝试捕捉精灵，虽然中国的游戏玩家面临着锁区以及锁GPS的困境，不过他们还是想方设法的玩到了这款游戏，不得不佩服这些玩家的毅力。

可能很多朋友都没有注意到，《精灵宝可梦》当中出现的一些物品，都是绝对的黑科技啊。虽然《精灵宝可梦》当中的绝大多数场景和事物与我们的现实生活没什么不同，不过那些有关精灵的黑科技，绝对是令人惊叹的，所以这次就让我为大家盘点一下，《精灵宝可梦》当中出现的令人匪夷所思的黑科技吧。

首先最令玩家难以想象的，可能就是《精灵宝可梦》当中数不胜数的精灵球了。虽然种类繁多，不过精灵球一般都只有一个功能，就是捕捉精灵，难道玩家们就没有想过，这个精灵球究竟具有怎样的黑科技吗？首先我们要知道，精灵在游戏还有动画当中的设计基本以生物为主，也就是说，游戏当中的精灵都是活的，但是在《精灵宝可梦》中，精灵却能够在被打得死去活来之后，轻易的收入精灵球当中，这说明了精灵球内部的空间，应该像一些小说当中的空间袋一样，能够容纳任意大小的物品，要知道卡比兽和小拉达可不是一个体型的精灵啊。所以精灵球内部一定提供了非常不错的空间。

但是还有问题，就是精灵球这个道具一次只能装一个精灵，如果它的空间足够的话，是不可能只装一个精灵的。而且精灵在其中不会感觉不舒服，也不会痛苦，要知道无论是人还是动物，只要他是有思想的，长时间处于一个空间当中一定会感觉孤独，或者其他的负面情绪，然而精灵呆在精灵球里面则不会，这只能说明一个问题，那就是这个精灵球不仅隔绝了空间，也隔绝了时间。也就是说，精灵在进入精灵球之后，球内的时间是恒定的，这样精灵感觉是自己一瞬间进入了精灵球，一瞬间又出来了，没有任何痛苦。如果是这样，那么也就解释得通皮神不愿意在精灵球里面呆着，谁喜欢像《辐射4》一样，一下子被关上200年啊。

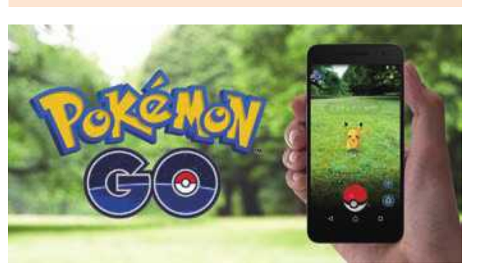
游戏当中还有一个黑科技，就是精灵图鉴。其实现在看来，这个黑科技也不算什么，现在的平板电脑甚至是手机，比起这个精灵图鉴来不知道强到哪里去了。《精灵宝可梦：GO》如此流行，不就是因为现在的手机比当年的精灵图鉴强太多了吗，所以当年看起来像是黑科技的东西，随着科技的发展也就不那么吸引人了。

当年还有一个黑科技很多人都没有注意到，那就是《精灵宝可梦：金/银》当中的背包。这个背包能装药品、精灵球或者是技能卡，这我都能接受，可是这个背包竟然能装下洒水壶、钓鱼竿、收音机甚至一辆折叠自行车，这就很尴尬了。当然就小智的体能来说，拿得动这些东西我还是可以接受的，但是作为一个背包，能够把这些东西轻易塞进去而且外表绝对看不出来，这个背包一定也是采用了精灵球的制作工艺。所以到GBA时代的《精灵宝可梦：红宝石/蓝宝石》里，自行车就改成了跑鞋（动力背心），这个设计就合理多了，果然黑科技也是会退步的啊。

其实如果你仔细观察，会发现《精灵宝可梦》里面有不少这样的黑科技，虽然这些科技难以解释，不过因为有了这些黑科技，所以玩家的体验变得更好了，所以还不错，不是吗？P







左上 精灵球种类虽多，但是制作工艺应该都差不多

左下 现在看起来，精灵图鉴并没有那么高大上

右下 科技的发展让曾经的梦想变成了现实



文 | 西门吹风

驱逐

废土大地上的冬天太寒冷了，尤其是最开始的那几年，由于核辐射的影响，导致极端天气出现的情况十分严重。夏天更热，冬天更冷。当年的聚落远没有之后那么发达，所以每到冬天，刚刚建立起来的聚落都会淘汰一些人出去，为了其他人更好的活下来。

一般这种人都是犯了错的人，或者得罪了聚落当中的当权者的人，对于马乔里来说，这些人早就该死了，聚落里面留着他们，只是浪费粮食！

马乔里是聚落当中主政官手下最得力的一个打手之一，主政官让他干掉谁，他从来都不会犹豫，无论这个人是他的亲人还是朋友，他都不会讲丝毫的情面。他的行为每次都让主政官满意，他俨然已经成为主政官最得力的助手了。

有一天，主政官来到马乔里身边，对他说道：“冬季马上就要来了，可是今年我们这里没有谁犯了什么错误。你说怎么办呢？”

马乔里毫不犹豫，说道：“主政官，您说话吧，您想把谁驱逐出去，只要您说，我马上照办！”

主政官点点头，说：“很好，你这句话我很满意，不过你也知道，聚落也没什么人了，所以这次只需要驱逐一个人，这个人就是——你！”

“什么？”马乔里明显没有想到主政官会这么说，“为什么要驱逐我，我没有犯什么错啊？而且我对您忠心耿耿。”

主政官笑着说：“很简单，其他人无法驱逐，而且他们对你已经怨声载道了，驱逐你势在必行！”

马乔里明显不能接受这个结果，他大声的说：“玛丽呢，玛丽的父母都已经死了，她又不会做什么，为什么不驱逐她？”

“玛丽已经被长老看中，成为了他第十六位妻子了，你觉得我可能驱逐长老的妻子吗？哎呀，真是可惜，被那么一个老家伙抢先一步，要不然玛丽就是我的了……”

马乔里明显不死心，继续说道：“老帕克！老帕克的家人早就死了，他被驱逐是应该的！”而主政官则摇摇头说：“老帕克的侄子是卫兵队长，他们俩的关系很好，你也知道的。如果我驱逐了老帕克，卫兵队会不会造反？马乔里，想想你过去的所作所为，想想你的儿子，这次我大发慈悲，不会驱逐你的儿子，怎么样？”

马乔里再也想不出更好的人选，他突然发现，自己就是最该被驱逐的那个人，于是他只好说：“好吧，我认了。看在我追随你这么多年的份上，希望您能好好照顾我的儿子。”

主政官点点头，说：“好吧，我答应你。”

马乔里被驱逐了。

由于马乔里平日的所作所为，马乔里的儿子备受聚落里面的其他孩子欺负。

有一天，马乔里的儿子正在被其他的孩子打，而主政官正好经过，马乔里的儿子看到他，马上跑向主政官，他希望得到主政官的帮助。

而主政官看到马乔里的儿子跑向自己，抬起脚将他踢到一边，说："混蛋，混蛋的儿子也是混蛋！"

师父

废土大地上的拾荒者，基本上就等同于匪徒与强盗。他们为了生存下去，干什么都可以。战前的法律与道德在赤裸裸的生存需求面前，没有任何价值，所以废土大地上到处都在上演着一幕幕人间惨剧。

霍尔就是这么一个拾荒者，他每天都在为了生存而苦苦挣扎，他比起那些已经进入城镇的人来说，是不幸的，但是他比起其他的拾荒者还是幸运的，因为他有个师父，卡莱尔。

卡莱尔是废土大地上难得的一个好人。他不像其他拾荒者那样看到什么就会去抢，相反，他还会主动帮助一些有困难的人。所以虽然卡莱尔也是拾荒者，但是他的名声相当的好，霍尔就是因为这一点，才拜卡莱尔为师，向他学艺的。

卡莱尔对霍尔并不像对待其他人那么好，一般的重活累活卡莱尔都会让霍尔负责，霍尔也并不推辞，因为他觉得这是身为弟子应该做的，所以虽然生活辛苦，可是霍尔并没有放弃。然而有一天……

有一天卡莱尔与霍尔正要赶去一个城镇，突然他们遇到了商队与强盗的火拼，强盗虽然强大，但是在商人顽强的抵抗之下，还是损失了不少人，不过商人们毕竟不是战士，他们很快就被强盗杀的溃不成军，马上就要被强盗干掉了。

卡莱尔遇到这种情况，马上冲了出去，他的枪法很好，很快就干掉了强盗。然而商人也只剩下凄惨的两三个人，他们激动的看着卡莱尔，庆幸自己脱离了险境。然而，接下来发生的一切，让他们万万没有想到。

卡莱尔将他们一个个全杀死了，然后将所有的货物收好，招呼霍尔将这些货物带走。

霍尔简直不敢相信自己的眼睛，他没有想到自己的师父竟然做出这样的事情。他质问道："师父，你为什么要杀掉那些商人？"卡莱尔笑了，他说："因为他们活着，我们只能得到一点点可怜的报酬，而这些人也不会给我们提供更多的帮助了，但是我们杀了他们，就能获得他们所有的货物，这才值得我们去做。"

"可是……"

"没什么好可是的，你如果不满意，可以滚！"卡莱尔目光灼灼的看着霍尔，手中枪的枪口微微抬起。"师父，我……我明白了。"霍尔纠结了一阵之后，终于放弃了对抗，卡莱尔的枪，也缓缓放下了。

日子就是这么一天天的过，卡莱尔依旧是那个名声不错的拾荒者，而霍尔也依旧是他的徒弟，不过对于霍尔来说，他与卡莱尔之间始终有着一根刺。

终于有一天，卡莱尔与霍尔遇到了他们之前对付过的强盗，这群人包围了他们两个。虽然他们两个人枪法不错，但是在面对一群人的追杀的时候，两人还是寡不敌众，狼狈逃窜，在逃窜的时候，霍尔的腿中了枪，速度一下子慢了下来。

卡莱尔没有放弃霍尔，一直带着他跑，霍尔想起以前的事情，对卡莱尔说："师父，你放我下来吧，我留下对付敌人，你快跑吧。"但是卡莱尔什么都没有说，继续带着霍尔逃跑。

他们的马匹藏在一个隐秘的地方，只要上了马，他们就能逃离这里，但是，后面追兵的脚步，越来越近。

卡莱尔和霍尔一边跑，一边对抗追兵，藏匿马匹的地方离他们越来越近，突然一颗子弹击中了卡莱尔的肺部，他倒了下去。

霍尔抱住卡莱尔，说："师父，你为什么不放弃我自己跑，这样你早就逃走了。"

卡莱尔笑了笑，说："霍尔，我知道这些年你一直不太满意我的一些行径，可是你要知道，我这么做也是为了活下去，如果我不这样做，我们早就饿死了。现在我就要死了，作为师傅我再告诉你两个道理。一、一定要面厚心黑，否则你斗不过别人。二、一定不要抛弃同伴，因为一旦这样做了，同伴日后也会抛弃你。现在你走吧！"

霍尔并没有完全认同师父所说的，可是他还是听了师父的话，流着泪骑马离开了。

后来，霍尔成了商业联盟里面一个出色的战士，他先是帮自己的师父卡莱尔报了仇，然后带领商业联盟武装力量吞并了很多地方。他的名声一直很好，甚至比他的师傅还好。然而每当有人称赞他的时候， 他只是笑着摇头，并不承认，也不否认。

所有人都说，卡莱尔有这样一个徒弟，足够他自豪了，可是霍尔却说，自己平生最自豪的事，就是做了卡莱尔的徒弟。

毕竟有些事，只有他们自己知道。P

微博留言

爱玩游戏的男生真的找不到女盆友么？

韩2猫：沉迷游戏，只能网恋
赤红线：不会啊。我老婆和我一起玩游戏，买什么游戏都是买双份的。
幻海寒剑-来碗豆腐青菜：回复@金_鱼_草 的赞:你竟然也关注软娘
肿了拼：当然我已经实测过了
沉浮咏叹：然而说话的那个的确是妹纸，还是女老师
四路泰坦的爆炸：恩，我跟我男票玩游戏认识的，后来他不要我了…………
ricty_go：说的好像不玩游戏就会有似的
SirensBack：找一个比他还爱玩游戏的女朋友就可以了
长白山的小白猪：猫咪老师我喜欢你???????
与剧情无关路人NPC：卢西安
这里是胖纸：长得帅，“哎呀，他爱好真广泛”。长得丑，“就知道打游戏，死宅，没出息”
我好喜欢三爸和豆三先和泽舟的画：我还有好几个游戏没通关呢，不想出去啦~！
色情暴力违反社会公德的傻子：说到底还不是因为丑
名劍_阿no布：我就看看配图。不说话
白灯Men：不管是找不到还是不想找，先看脸吧
倪明是个果断的人：大概是因为不但爱玩游戏而且长得丑吧
含笑谈九泉：作为一个爱玩游戏的女生虽然是单身但曾经有男生跟我表过白
尹薰汐：我想起了最强大脑对战日本战队第一场比赛。。。。
c过客l：说的不玩就有一样。。
幻海寒剑-来碗豆腐青菜：谁说的，我有软娘[doge][doge]（别打我）
楞次先生：看脸

七夕到了……给自己买个什么游戏当礼物呢？

Strawberry-Jhin：我决定买个女朋友
克罗艾的猫猫：偶像大师，奶排，重力眩晕2还有血污
赛博坦的老車：回复@丧失啊:好的，十分感谢。
丧失啊：回复@赛博坦的老車:steam有预购Playstation 是8月9号 steam 晚几天
尹薰汐：回复@大众软件果然棒:3倍价钱
萧月尘：我给自己买了个950算吗[
掩埋在冬日的猫尸：我看出了 仙剑1234的精装纪念版我电脑现在连光驱都木有了 不过要送一套给自己 珍藏下 哈哈
蜀山亦玄：回复@穗斋:那就先买个菜刀，这样就可以愉快地剁剁剁了
赛博坦的老車：回复@丧失啊:这个现在上线了吗？哪里有卖？
大众软件果然棒：回复@尹薰汐:我买小樱的
吼吼小吼：为什么是给自己买？好像也只能给自己买了。。。
准爵：steam给我推荐闪乱神乐

伤心了该玩什么游戏缓解？

OKGirl：如果可以的话，我只想默默的流泪……
笑邦：疯之旅人
a冷寒冷：去月球 仙剑 这两个挑着玩吧 都哭的稀里哗啦的 让你彻底发泄自己
这回我真成了水果贩子了：我都找个妹子缓解
Noe_Strygwyr：unravel
柯基小短腿儿：那要看你伤心的原因了……
爱闹肚子葱：寂 静 岭
意旧碎明阳：Braid
小尹要拼命找对象：cs
这里是胖纸：School days
星落萤火伴苍松：黑魂呀，这种休闲类恋爱养成游戏最合适了
东周列国记：電車xx
AZureDraKE：我前两天分手后一直在玩文明五，现在看我表情别废话让我再来一回合
随着风儿飘落：不如跳舞。伤心不如跳舞
雷霆崖钓鱼的牛：玩儿个单机开挂不用脑子的。心疼你
中二研可长可短袁本初：我会重开一局曹操传
被踩奇侠传：刺客信条启示录

如果你有台VR，第一个准备玩什么类型的游戏呢~

贰PACIFIC：神秘海域
贰PACIFIC：深海
Hiirooooooooo：动作类
古墓丽影网站：当然是古墓丽影这种3D探险游戏
克罗艾的猫猫：当然是你懂的游戏
a_lini：gta5呀
杯酒残阳：反正不敢玩恐怖游戏
風語喵：eve
明哥0401：赛车
司机仁波切：求生之路
白灯Men：不是恐怖游戏就好
鬼一火：XX类的
名字什么的重要嘛：当然是。。。。嘿嘿嘿嘿嘿~
职业代购兰博基尼劳斯莱斯：有一台vr，玩了3d女仆，啧啧啧
yoggcthu：COD类的仿真FPS和家园2
危险的屁H：仙剑一……
謝永涵：rpg必须的，想玩初代重装机兵，但是画面想想vr的话有点恐怖啊。
0Dejavu0：死或生沙滩排球
洛阳说唱AKAzombie脏比：playclub
这个名字麻烦：第一人称开高达
IronJoker：→_→我要玩拳击
990-没想到你是这种0：想试试看fps
飘渺云图：想玩那个la peri 好像可以跳舞？
这不科学：玩恐怖游戏一定吓死人吧。
给dalao跪了：如果可以的话，我还是想看萌妹子。

放置手游榜单

放在那里，就能变强！

放置游戏是一款新颖的游戏类型，只要放在那里不动玩家就可以逐步变强，就可以逐步挑战更高等级的怪物，就可以逐步打开更精彩世界的大门。与传统手游类型相比，放置游戏具有更多传统手游无法企及的优点，比如实操游戏时间短、能够充分利用点滴碎片时间进行游戏等。

下面我们就来看一下这些精彩的放置类型手游的与众不同之处吧！

《再见吧！恶龙》



画风可爱玩法轻松的放置类型，玩家放在那里让英雄们过关斩将获得经验逐步成长，发现过程中还可以获得一些强力装备，玩家可以通过对英雄不同装备的组合搭配来提高整个团队的战斗力。同时游戏还给玩家留有一定的故事脑补空间，根据游戏中的点滴描述以及玩家在游戏中的经历可以由玩家自己去描绘出一个精彩的冒险故事，而这正是这款游戏最大的玩点。

《冒险与挖矿》



这是一款网络手游，玩法顾名思义，通过名称我们就可以知道，游戏分为冒险以及挖矿两个部分，都是最经典放置手游的玩法。玩家放在那里通过积累经验来提升整个团队的战斗力，从而不断攻克一关又一关。而挖矿的玩法类似网页游戏偷菜，一定时间后玩家可以收集矿物资源，通过收集而来的资源去强化角色，从而提高团队的战斗力，去挑战更高的关卡。游戏虽然有氪金，但氪金度并不严重，免费玩家也能找到游戏乐趣。

《菇菇栽培四季版》

《菇菇栽培》最经典的放置类手游，一种比较有趣的要算《菇菇栽培四季版》。在这个版本里玩家仍然能够像该系列经典玩法那样通过在木头上培养并收集不同类型的真菌蘑菇来解开更多要素。不过这一次会有四个季节，玩家可以通过不同季节物品的组合来培养种类更多的可爱蘑菇，尤其是收获的时候，当之间扫过萌萌的小蘑菇，“嘟嘟嘟”的声音响成片的时候，培养时的辛苦真的值了！



《昭和零食店的故事》



这是一款温馨而又感人的放置类游戏，玩家将扮演一个小卖店的老奶奶经营一家零食店。玩家首先需要在小卖店的货架上放置货物，随着时间的进行会有一些小朋友过来购买这些小零食，通过不断经营让整个零食店有更多小朋友光顾。虽然游戏仍然是放置类型，但是却为游戏披上了一个感人的外衣，这款游戏使玩家回想到自己童年时的那个夏天，那个充满魔力的小卖店，以及小卖店中那位慈祥可爱的老奶奶。

《匹诺曹的冒险》



这是一款女性向的放置手游，不仅因为游戏拥有可爱的画面和萌萌的人设，更会有腐女向情节的内容在里面。玩家将帮助匹诺曹成为真正的人类而前进，在放置阶段可以提升匹诺曹的能力，同时还可以收集到一些道具和特殊图鉴，是一款放置与收集结合紧密的游戏，同时《匹诺曹的冒险》还有几个不同的结局等待着玩家前去发现，而结局福利也非常讨好女性玩家。P

大众软件

2016年第9期 总第492期

主管单位
广西出版传媒集团有限公司

主办单位
广西金海湾电子音像出版社有限公司

编辑出版
广西电脑游戏新干线编辑部
社长 施伟文 **总编** 滕耀胜 **执行总编** 韦松林

编辑部
汪澎（主任） 赵征（副主任）
栏目编辑 杨文韬 韩大治 王铮 武国文
专栏记者 韩大治
本期责编 杨文韬

市场部
李喆 韩沂杏

广告部
李晶
电话 010-88118588-801

发行部
韩灵合
电话 010-88118588-601
传真 010-68686261

联系我们
电话 010-88118588-501
新闻热线 010-88118588-101
通信地址 北京市100040信箱18分箱 邮编 100040
投稿邮箱 editor@daruan.com

平面设计 汤瑛
印刷 北京盛通印刷股份有限公司
国际标准刊号 ISSN 1672-0148
国内统一刊号 CN 45-1304/TP
邮发代号 48-154
发行范围 国内公开发行
发行代理 北京情文图书有限公司
官方淘宝店 http://shop122589517.taobao.com
电话 010-65934375
广告许可证 4500004000185
出版日期 2016年9月15日
零售价 人民币 12.00元



新来的编辑YARRN是个十足的科幻粉，总是有各种借口去参加科幻大会。这不，最近的银河奖30周年就被他盯上了。于是作为深宅不出山的我饭王殿下也终于决定出山跟他去见见科幻界的人们，争取能够多线发展。

30周年大庆确实吸引了不少人的到来，国家副主席李源潮更是亲临大会，不得不说是给足了中国科普科幻界面子。

在晚上的颁奖典礼上，有一个新增加的奖项“最佳幻想类游戏奖”，私以为没有比我饭王殿下更专业的评审员了，他们居然不请我参加评奖。听着他们的颁奖词，我一直以为应该是《星战前夜EVE》，可是为啥越听越觉得他们大肆赞美的是个手游呢？于是我成功的被他们误导，以为EVE出了手游版。然而……结果！揭出来的居然是某寡头的《雷霆战机》！

虽然我对国内某寡头企业一直没有什么好感，但咱也得对游戏不对“人”是吧？我实在想不起来这游戏除了刘慈欣写的背景故事还有什么和幻想有关的东西，也许这奖最终还是发给刘慈欣的吧？

事后游戏圈果然炸裂，魔左大大表示——这游戏奖和“最佳科幻电影”《九层妖塔》比如何？

于是突然瞬间发现多了个“新梗”——“九层雷霆战机”。希望某些企业好歹走走心，虽然是自家的灶吃自家的饭，但既然是做给大家看的，吃相还是不要这么难看吧。

软饭王
wangzheng@popsoft.com


大众软件
微信公众平台


下载大众软件App
“游戏联播”


大众软件
官方淘宝店


融合近千家主流杂志、出版社、自媒体
聚合高品质内容
以内容为本，社群为链
构筑知识链与关系链完美整合
的阅读生态美学
核
聚
变
从数字视角认知世界：人类发展的
又一里程碑
构筑名人知识库、社群自主学习
生态及话题知识链
从不同视角凝聚人类智慧的力量
通过知识，以不变应万变，演绎
数字时代知识进化美学
展现社群化阅读的读心美学
兴趣大数据算法的降噪引擎
独创的社群读心引擎
构筑内容精准分发上的黄金分割
降噪引擎＋读心引擎＝共鸣引擎
社群化阅读时代来临
畅读
VIVA
6.0
畅读
VIVA
6.0
社群化阅读全新体验
畅观天下·读揽人心